

PC

ZEED

CD
melléklet

132 OLDAL
VÁLTOZATLAN ÁRON

Total Annihilation:
Kingdoms

Dungeon Keeper II

Unreal Tournament

KINGPIN



Piknikezzen velünk!



JET

**Szivargyújtóról működő
elektromos hűtőláda**

FŐZSZERKESZTŐ
Hanula Zsolt
HÍRSZERKESZTŐ,
CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Tószegi Szabolcs
PR ASSZISTENS
Borai Zita
SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351

E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1518 Budapest, Pf. 27
KIADJA A
CD PÉNZASIS Kft.

FEELŐS KIADÓ
A Kft. ügyvezetője
TERJESZTI
a HÍRKER Rt.,
a Kiadói Lapterjesztő Kft.,
NH Rt. regionális
részvénytársaságok,
valamint a számítástechnikai szaküzletek.

TERJESZTÉS GONDOSZTÁSA
Sajálomrendező Bt.
Tel.: 343-2446
ELŐZETÉSBEN
TERJESZTI A KIADÓ.
ELŐZETÉSI DÍJ
CD MELLÉKLETTEL:
nyáridő: 2790 Ft.
fél évre: 4990 Ft.
egy évre: 8990 Ft.

TIPOGRÁFIA &
NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:
BATHA LÁSZLÓ,
HEZSI GÁBOR,
MOLNÁR ISTVÁN,
SZABÓ DÓRA

A LAP ELŐZETÉSETHO BARMELY
POSTAHIVATALBAN KIEMELT
POSTAFUTÁRVÁROZON,
A KIADÓ A LÁTAL KÜLDÖTT
VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ
"KÉZIRATFUTATÁS MEGJÁRÁS"
NYOMTATVÁNYON,
VAGY BARMELY KUTATÁSALAP A
10200940-20116217-00000000
SZÁMÚ BANKSZÁMLASZÁMRA,
KÜLFÖLDI ELŐZETÉSETHO A
HUNGAROPRESS Kft.-N KERESZTVE
TEL: (36-1) 206-1927,
FAX: (36-1) 206-1921,
E-MAIL:
HUNGAROPRESS@HUNGAROPRESS.DATANET.HU

Hirdetések feljuttatása
a szerkesztőségben

NYOMDAI MUNKÁK
Svoboda Nyomda, Prága
Pavel Voznenick
tel. 02170 72 342

FEELŐS VEZETŐ
a cég igazgatója

A ZED MAGAZINBAN SZERELŐ
VALAMENNYET CIKKET SZERZŐI
JOG VÍD. MÓDOSÍTÁSOK BARMELYEN
FORMÁBAN KIZÁRÓLAG A KIADÓ
ELŐZETÉS BARMELY INDOLGÁVAL
TÖRTÉNYHET. SZERKESZTŐSÉGENK
A LAPBAN MEGJELLENŐ HIRDETÉSEK
A LEHETŐSÉGEKHEZ MERTIN
A LEGNAGYOBB FÖGYELMESEL
KEZEL. TARTALMAKÉRT AZONBAN
NEM VÁLLAL FEELŐSÖSÉGET.



Születésnap

a bárkit megkérdoznénk, hogy szerinte milyen régi múlttra tekint vissza a számítógépes játék, mint szórakozási forma, valószínűleg a többség 15-16 évet mondana, esetleg nagy merészen huszat. A valóság ezzel szemben az, hogy a számítógépes játékok az idén ünneplik harmincadik (!) születésnapjukat. Amikor 1969-ben unatkozó egyetemisták elkészítették a Space War című ős-shoot'em upot, a mai PC ZED-olvasók túlnyomó része még nem is élt! A játék rettenetesen primitív volt, és egy egész szobát betöltő gépen futott, amelynek a teljesítménye egy mai közepes manager-kalkulátoréval vetekszik. A Space War írói nem sejtették, milyen lavinát indítanak el.

A számítógépes játékok tizedik születésnapja még csendben zajlott. Akkoriban kezdte a közvélemény úgy-ahogy komolyan venni őket, és abban az időben jelentek meg az első igazi, boltban kapható játékprogramok.

A huszadik születésnapon már javában dúlt a Commodore-láz, megalakultak a mai nagy játékkiadók (Electronic Arts, Activision, Infogrames), és a világ elkönyvelte, hogy a számítógépes játékok divathulláma a tetőfokára hágott a fiatalok körében. Senki sem sejtette, hogy újabb tíz év elteltével ez a "divathóbort" egyáltalán még mindig élni fog, és azt végképp nem, hogy meghódítja az összes többi korosztályt is!

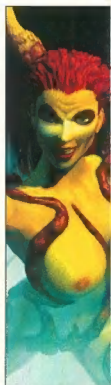
Az interaktív világ, a számítógépes játékok az elmúlt évtizedben az elektronikus szórakozás nagy családjának teljes jogú tagjaivá váltak. Népszerűségben és a business-oldalon a forgalom és profit terén is elérték azt a nagyságrendet, mint a századik születésnapján épp' túljutott mozi, vagy az elmúlt húsz évben szintén hatalmasat fejlődött zenei világ, a héttérben a több évszázados kultúrával, a bakelit-lemezgyártás nyolc évtized alatt kialakult infrastruktúrájával.

Olyan fantasztikus ütemben indult meg a globalizáció, az elektronikus szórakoztatás egyes ágainak összekapcsolódása, összefonódása, ami minden képeletet felülmúl. Ma már játékhősök jelennek meg videoklipekben (az Abe's Exoduss és a Music Instructor közös produkciója a slágerlisták csúcsait is megjárta), divatmagazinok címlapján, filmekben, TV-csatornák alakulnak, amelyek napi 24 órában a játékkal, a játékvilággal foglalkoznak. De ugyanez fordítva is igaz, mozhíósok, híres zenészek, megasztárok köszönnek vissza a monitoron.

Az egyes játékok, játékhősök rajongótáborai elképesztő méreteket öltenek, Lara Croft sikerét, egy Starcraft vagy Final Fantasy minden határon túlradó népszerűségét bármelyik popszlár megirigyelné. Nagyszüleinknek még a rádió volt a csoda, szüleinknek a színes TV, a mi generációnknak a számítógép, az Internet, a számítógépes játékok jutottak, mint egy új dimenzió a szórakozásban és életstílusban.

Majdnem lehetetlen feladatra vállalkoztunk, amikor megkíséreljük a számítógépes játékoktól elindulva megközelíteni, bemutatni ezt a mind inkább összegabalyodó, a végtelenségig terebélyesedő világot. A számítógépes játékok harmincadik születésnapján pedig csak azt tudom mondani: az igazi kaland csak most kezdődik...

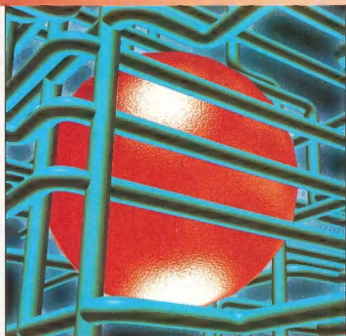
Hanula Zsolt
Hanula Zsolt
főszerkesztő



FÓKUSZBAN

36 AZ INTERNET

Napjaink egyik „varázsszáva” az Internet, de mi is a sokat hangoztatott misztikus világháló valójában? Információs szupersztráda, hackerek és hitech bűnözők gyűjtőhelye vagy az információ-forgalom és a média új generációja? Mi a helyzet az Internet magyar szegleteiben? Valóra válnak-e Gibson és a cyberpunk-írók álmai a XXI. század Internet-központú világáról? Mennyire kell hinnünk az Internetet a kalózkodók, hackerek és perverzek gyűjtőhelyeként bemutató médiának? Mit kell tennünk, hogy mi is felkerüljünk a hálóra, és otthon is érezzük magunkat?



HÍREK, ÚJDONSÁGOK

6

Az első képek és információk a közeli és távoli jövőben megjelenő játékokról.

18

MI TÖRTÉNT A THEOCRACYVAL?

A hányattatott sorsú magyar stratégiai játék történetét követtük végig.

BLACK & WHITE NAPLÓ

30

Betekintés a Lionhead fejlesztői bázisára, információk Peter Molyneux új játékáról – első kézből!

INTERJÚ

32

AZ IDŐRÉGSZ

Rátkai Istvánnal beszélgettünk.

ELŐZETESOK

22

QUAKE 3: ARENA

Egy profi quaker mondja el első tapasztalatait az Arenáról.

20

DIABLO 2

A Blizzard eddigi játékaik mind sokmillió eladású szuper bestsellerek voltak – miért éppen a Diablo 2 lenne a kivétel?

19

X – BEYOND THE FRONTIER

A klasszikus Elite nyomán készül egy új játék a német Egosoft műhelyében...

24

MORTYR

A Wolfenstein visszatér a Voodoo3-korszak lehetőségeit kiaknázva!

26

HEROES 3: ARMAGEDDON'S BLADE

Készül az idei első felév egyik legjobb játékának kiegészítője.

A HÓNAP DEMÓJA

28

PANZER GENERAL 3D ASSAULT

A PQ3 demójában immár 3D-ben vívhatjuk meg újra a második világháborút...

BEMUTATÓK

52

KINGPIN

A Jó, a Rossz és a Kartel... Gangsta-Quake egyenesen a gettóból!

54

UNREAL TOURNAMENT

A Quake és az Unreal versengése folytatódik.

58

HEAVY GEAR II

A Mechwarrior-Earthsiege-Heavy Gear triumvirátus harmadik tagja is megmutatja, mit tud 1999-ben...

62

HIDDEN & DANGEROUS

Egy újabb kommandós-szimulátor, ezúttal a második világháborúban.

64

RETURN TO NA PALI

Ha valaki meguntta volna minden idők leglátványosabb játékát, itt az első kiegészítő lemez!

46 DUNGEON KEEPER II

Minden idők legeredetibb játéka visszatért, és fordított alapfelállásával, magával ragadó hangulatával és ellenállhatatlan humorával újra hódít! Unod, hogy mindig a jó oldalon kell küzdened, hogy újra és újra meg kell mentened a világot? Végre itt a lehetőség, hogy engedj a Sötét Oldal csábításának: a Dungeon Keeper 2 szebb, jobb, nagyobb és sokkal gonoszabb stílussteremtő elődjénél!



66 OUTCAST

Egy évekig készülő szuperprodukció: 3D kártya-támogatása nincs, viszont hangulata annál inkább...

70 TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

A Warcraft 2 óta nem találkozhattunk igazán jó fantasy real-time startégiával. Egészen mostanáig...

78 FIGHTING STEEL

Második Világháború – ezúttal a tengerrel szemlélve.

80 DESCENT 3

Egy újabb legenda támadt fel: az első igazi 3D-játék reinkarnációja!

ÁLLANDÓ ROVATOK

68 Heroes of the Real-time World

Az ütődött játékhősök kalandjai folytatódnak!

69 69. oldal

Mindent a szemnek...

82 Gondolatébresztő

Internetes bűnözés: sci-fi vagy valóság?

84 Levelezés

Zed válaszol az olvasói levelekre.

86 Multimédia

Star Wars Insider's Guide – minden, amit tudni akartál az Episode I-ről...

88 Cheat

Két oldalnyi titkos kód és csalás.

102 Internet-rovat

Útikalauz világháló-stopposoknak, Netes hírek, érdekességek, MUD-ok, szlengszótár kezdőknek.

108 Zeneajánló

Az aktuális újdonságok mellett az Alphaville nyole (!) CD-ből álló albumát mutatjuk be.

110 Filmajánló

A nyár legnagyobb slágerei mellett egy nekrológot olvashattok Stanley Kubrick emlékére.

112 Könyvajánló

Battletech, Baldur's Gate és egyéb érdekességek.

114 Windows-tipp

Norton Utilities 3-4.

TIPPEK, VÉGIGJÁTSZÁSOK

90 Discworld Noir

Segítsünk Korongvilág első magádetektívének megmenteni Ankh-Morpork városát!

96 Tales of the Sword Coast

Itt az év legnépszerűbb RPG-jének első kiegészítő CD-je!

98 Star Trek: Birth of the Federation

Tipp az Univerzum önjelölt meghódítóinak.

HARDVER-ROVAT

116 Hardver-hírek

Az Intel tervei az év végéig, S3-Diamond fúzió, és egyéb érdekességek.

118 AMD K7

Az Intel egyetlen számottevő vetélytársa előzni készül a processzor-piacon!

120 Digitális fényképezőgépek

Újabb kamerákat teszteltünk.

124 Amit a nyomtatókról tudni akartál...

Ezúttal a tintasugaras nyomtatókkal ismerkedünk meg.

128 CD-tartalom

Utmutató és kedveskedő állandó CD-mellékletünkhöz.

JÁTÉKOK ABC SORRENDJÉN

A-10 WARTHOG	8
ACM-1010	17
AGE OF WONDERS	11
AMA SUPERHEROES	10
BLACK & WHITE	30
CINE CHRONICLES	8
DESCENT 3	80
DIABLO 2	20
DISCWORLD NOIR	90
DUNGEON KEEPER II	48
EXPERIENCE	15
FIFA 2000	7
FIGHTING STEEL	78
GLYPH	10
HEAVY GEAR II	50
HEROES 3: ARMAGEDDON'S BLADE	28
HERO'S JOURNEY	8
HIDDEN & DANGEROUS	67
JAGGED ALLIANCE 2	12
JUMPSTART	8
KINGPIN	52
MOB 2	12
MOD BULE	7
MORTYR	24
NBA LIVE 2000	10
NHL 2000	13
NOX	8
O.B.O.	10
OUTCAST	68
PANZER GENERAL 3 ASSAULT	28
PLANET OF THE APES	8
QUAKE 3: ARENA	22
REACH FOR THE STARS	84
RETURN TO NA PALI	11
RUSSIAN FRONT	13
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	98
TALES OF THE SWORD COAST	96
THEOCHACY	10
THIEF 2	18
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	70
TRAITORS' GATE	14
TUNGUSKA	15
UNREAL TOURNAMENT	54
X – BEYOND THE FRONTIER	18

A-10 Warthog

A világ egyik legjellegzetesebb harci repülőgépe – legalábbis formáját tekintve – az A-10 Thunderbolt II, más néven a „varacsos disznó”, azaz Warthog. A gép főszereplésével már jelent meg játékprogram, de a szimulátorok rajongóit valószínűleg örömmel tölti el a hír, hogy a Jane's fejlesztőcsapata is fantáziát lát az A-10-esben. Mivel ez a repülő régebbi konstrukció, nem igazán mérhető össze korunk modern harci gépeivel, ezért a készítőket a játékok a szimulátorokban kevésbé jártasaknak is ajánlják. Talán a legnagyobb érdekessége a repülőgépnek (és a játéknak), hogy az A-10-es nincs felszerelve radarral, a tájékozódás a légiirányító-személyzet segítségével történik – lévén a gép nagyon alacsonyan repül. Ez kicsit szokatlan lehet a modern szimulátorokhoz szokott embereknek, ezért valószínűleg egy újfajta élménnyel ajándékozza meg a játékosokat. A játékban két kampány kap helyet. Az első az egyszerűbb, amely leginkább arra szolgál, hogy a kezdők minél jobban belemélegedjenek a küzdelembe. Közvetlenül játszódik. A második kampányban – amely már igazi kihívást jelent mindenkinek – a nyolcvanas évek Németországában védhetjük meg a nyugati nagyhatalmakat a Varsói Szerződés államainak agressziójától. A játék teljes egészében támogatja a multiplayer üzemmódot, a 3D kártyákat pedig a Direct3D-n keresztül kezeli.



A-10 WARTHOG

ELECTRONIC ARTS/JANE'S SIMULATIONS
REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR
1999. AUGUSZTUS

Hero's Journey

Az Internet elterjedésével igen népszerűek lettek a különféle online szerepjátékok, a MUD-ok leszármazottai, elég ha csak az Ultima Online vagy az EverQuest sikerére gondolunk. A Simutronics cég már évek óta foglalkozik online RPG-kkel, eddig csupán szövegalapú játékokat jelentettek meg, de hamarosan itt a következő programjuk a Hero's Journey, amely már a legmodernebb 3D grafika felhasználásával készült. A program klasszikus fantasy környezetbe vezeti el a kalandosabb kedvű játékosokat – orkok, goblinok és sárkányok közé. A játék a mai szerepjáték-dívatnak megfelelően nem osztály-, hanem képzettség-alapú. Hősünk olyan irányba fejlődik, ahogyan



mi szeretnénk, a különféle képzettségek szintlépéskor vehetők fel. A készítőket még gondolkodnak azon, hogy mi legyen akkor, amikor az egyik játékos megöli a másik karakterét. Ez minden sokszemélyes RPG első számú problémája – a csaló játékosok mellett. A Hero's Journeyben valószínűleg bizonyos összegű „adóval” sújtják majd azokat, akik megölik egyik kalandozótársukat. A játék érdekessége, hogy a készítőket azt is figyelembe veszik, hogy az ilyen típusú programokkal általában hosszú óráig játszanak a megszállottak, ezért igyekeznek olyan irányítási módszert kifejleszteni, hogy az minél kevésbé legyen megerőltető vagy fárasztó. A fejlesztők nyíltságot mutatja az is, hogy már a program megjelenése előtt szívesen fogadják a játékosok ötleteit, és ha valami megtetszik nekik, az bele is kerül a játékba.

HERO'S JOURNEY
SIMUTRONICS
ONLINE SZEREJÁTÉK
2000. MÁJUS

Mob Rule

Volt már néhány játék, amely a szervezett bűnözést választotta témájául, de még a Legal Crime és a Gangsters sikerének ellenére sem sikerült senkinek igazán kiemelkedőt alkotnia ebben a stílusban. A Mob Rule-ban a harmincas évek Amerikájába vesszük el, és egy kisebb banda vezetőjeként kell minél jobban kihasználnunk a kínál-



köz lehetőségeit, és persze az alkoholtitálmait, hogy mi legyen a Keresztapa, azaz a szervezett világ vezetője. Csakugy, mint a Gangstersben, a játék elején egy kisebb terület felett gyakorolunk uralmat, ami a terjeszkedéssel óhatatlanul is magunkra haragítjuk a többi nehézü. Ahhoz, hogy ebben a játékban sikeresek legyünk, nem szabad szívbarajsnak lenni, a pénzbehajítás és a különféle illegális dolgokkal való kereskedelem az, amelyekből a bevétel származik, ezt kell gondosan mérlegelve különféle emberekbe és felszerelésbe befektetnünk. A Mob Rule egy manager-játék, de témája miatt mindenféleképpen érdeklődésre tarthat számot, reméljük jobban sikerül a készítőnek feldolgozniuk a harmincas évek Amerikájának szervezett bűnözését, mint a szép reményű de felemás Gangstersben.



MOB RULE

SMITH AND SCHUSTER INTERACTIVE/STUDIO 3
REAL-TIME STRATÉGIA/MANAGER
1999. SZEPTEMBER

FIFA 2000

Az EA Sports hosszú ideje ül a sportjátékok képzeletbeli trónján, és úgy tűnik, hogy pozíciójához igen erősen ragaszkodik, hiszen a legnépszerűbb programjainak minden évben kiadja az aktuális (szébb és jobb) változatát. Nincs ez másképpen a focijátékok királyának kikialtott FIFA-sorozattal sem, amelynek legújabb változatában a grafika még szebb, mint a korábbiak voltak. A készítő természetesen nem csak a grafikán fejleszt, hanem egyéb újításokat is elhelyeznek a programban. Többet ütköznek a játéko-



sok a levegőben, a számítógép által irányított focisták pedig sokkal ügyesebbek. Természetesen valós csapatokkal (válogatott- és klubszinten is) találkozhatunk a programban. Korunk csapatai mellett helyet kapott a játékban a múlt 42 leghíresebb együttese is, így újra lejátszhatjuk az 1978-as vb döntőt is! A készítő a rengeteg újítás mellett még jobb kamerazeteket, változatosabb kommentárt és teljesen átdolgozott szurkolótáborokat ígérnek.

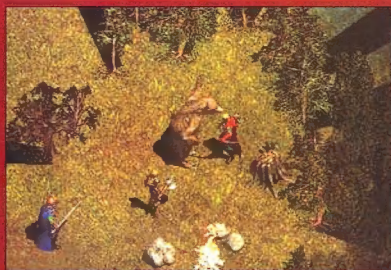


FIFA 2000
EA SPORTS
LABDARÚGÁS
1999. SZEPTEMBER



Nox

A Diablo világraszóló sikere sokakat megihletett, többek között a Nox alkotóit is. Habár a játéknak van egyjátékos üzemmódja is, az előzetes hírek alapján úgy tűnik, hogy a készítők inkább a multiplayerre helyezték a hangsúlyt. A Noxban rengeteg olyan apró ötlet van, amely már önmagában is eladna egy programot, de összerakva valószínűleg egy igazi siker-várománnyal van dolgunk. A játékban szereplő összes (!) tárggyal lehet valamit tenni, például egy önmagától becsukódó ajtót ki lehet ékelni a közelben álló gyertyatartóval. Ha csontvázakkal küzdünk egy szűk folyosón, akkor a felgyülemle csontok előbb-utóbb akadályozzák majd a továbbhaladást. A játékosok csak azt látják, amit karakterük; ez azt jelenti, hogy látóterünk csak előre, kb. 120 fokban terjed ki, tehát nem tudjuk, mi történik mögöttünk! A több mint száz varázslat és fegyver hatalmas változatosságot jelent, ilyen például a mágus teleport varázslata, amelyet nemcsak önmagán, hanem bárki másán is tud alkalmazni! A játék igen ígéretesnek tűnik, ám az biztos, hogy a Blizzard által készített Diablo 2-vel meg kell küzdenie az elsőségért.



NOX
WESTWOOD
AKCIO-RPG
1999 ŐSZ



Jumpgate

Válószerűleg sokak álma válik valóra akkor, amikor a Jumpgate megjelenik, hiszen ez a játék nem más, mint a legendás Elite online változata. A Jumpgate technológiailag abban különbözik a többi online játéktól, hogy a különböző szerverek nem egymástól elszigetelt világokat jelentenek, hanem egy-egy zónát, amelyek között átjárás lehetősége van a játékosnak. Minden szerver egy-egy bolygórendszer kezeli, a rendszerek között pedig különféle kapukon tudnak a játékosok átjutni. Ezzel a módszerrel elvileg végtelen számú játékos játszhat, hiszen minden új szerver kapcsolatban van az összes többivel. A játék kezdetekor öt szerveret közül választhatunk, amely mind valamilyen előnyt és hátrányt kínál számunkra. Mint minden online játéknak, a Jumpgate-nek sincs igazán vége. A mindennapi túlélésért kell küzdenünk, ehhez választatunk veszélyesebb (pl. fejdáaszat, kalózkodás), vagy békésebb küldetéseket (kereskedelem, bányászat). A program legszim-

Clue Chronicles

Sajnos nagyon ritka manapság egy jó kalandjáték megjelenése. Ezért is dicséretes a Hasbrotól, hogy az ismert táblás játék – a Clue – alapján készülő programjuk, a Clue Chronicles egy hamisítatlan nyomozós kalandjáték. A program a régi klasszikus nyomozós kalandjáték-elemekből építkezik. Csakúgy, mint egy jó Agatha Christie-krimiben, adott egy világtól teljesen elzárt hatalmas angol vidéki ház, amelyben egy titokzatos gyilkosság történik. Nekünk kell kiderítenünk, hogy mi is történt valójában. A szereplőknek különféle kérdéseket tehetünk fel, ezen kívül – a kalandjátékok irratlan szabályaihoz hasonlóan – tárgyakat vehetünk fel, amelyeket természetesen valahol máshol kell használnunk. A kalandjátékok rajongói minden bizonnyal remekül fognak szórakozni a Clue Chroniclesszel, amely a régen igen sikeres stílus (remélhetőleg nem ideiglenes) feltámasztása.

CLUE CHRONICLES
HASBRO
KALAND
1999. OKTÓBER

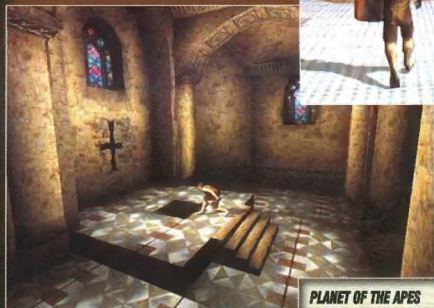


Planet Of The Apes

Szinte nem is lehet olyan klasszikus tudományos-fantasztikus filmet vagy regényt találni, amely alapján nem készült még számítógépes játék. Pierre Boulle híres regényének filmadaptációja, a Majmok bolygója eddig kimaradt a szórásból, de nem sokáig, mert a Fox Interactive már készíti a film számítógépes feldolgozását. A játék természetesen a film alapjaira építkezik, de a készítőik szerint némileg eltér attól. A játékban az eredeti történet főhősét, Ulysses irányíthatjuk, és találkozhatunk a sci-fi többi szereplőjével: Zírával, Corneliuszal, Ursusszal és Dr. Zaiusszal is. A program egy különleges (lásd: Tomb Raider) akció-kalandjáték, amely 3000-ben játszódik, feladatunk pedig egy összeesküvés leleplezése, amely az emberi faj jövőjét fenyegeti. A programról túlságosan sokat még nem lehet tudni, reméljük, hogy a film és a könyv minőségéhez sikerül a játéknak felnőnie.



PLANET OF THE APES
FOX INTERACTIVE-VISIWARE STUDIOS
AKCIÓN-KALAND
2000. TAVASZ



patikusabb tulajdonsága valószínűleg az, hogy az Internetről teljes egészében ingyenesen letölthető, csak a szerverhasználatért kell fizetni!

JUMP GATE
NETDEVIL
ONLINE ŰRSIMULÁTOR
1999. ŐSZ



O.R.B.

Aki tudja, hogy az O.R.B. minek a rövidítése, könnyen rájöhet arra, hogy a cím milyen játékot takar. Az O.R.B. az Off World Resource Base cím rövidített formája, nyilvánvaló tehát, hogy az alkotás csak egy űrben játszódó stratégiai játék lehet. A program sztorija nem különösképpen eredeti, a Nyssian nevű békés faj háborúba keveredik a Malusokkal egy aszteroida-mező birtoklásáért. Az aszteroidák azért ilyen fontosak, mert igen értékes ásványokat lehet bányászni belőlük. Természetesen mindkét fajt választhatjuk, amelyek teljesen különböző technológiával és egységekkel rendelkeznek, de elengedősen űrhajókból és bázisokból olyan tervrajzok szerezhettek, amelynek segítségével mi is fel tudjuk építeni a szemben álló fél dolga. A játékban húsz különféle egység van, mind-egyikük négyfajta változattal rendelkezik. A harc az űrben zajlik, mégpedig valós időben. A játék kampány-alapú, az egységek pályáról-pályára folyamatosan tapasztalati pontokat szereznek és fejlődnek. A játék nagyon hasonló a Sierra gon-
doz-

sában készülő Homeworldre – hogy kettejük közül melyik a nyerő, azt a játékosok döntik majd el...

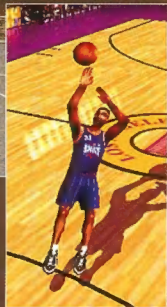
O.R.B.

STRATEGY FIRST
REAL-TIME STRATÉGIA
2000. FEBRUÁR



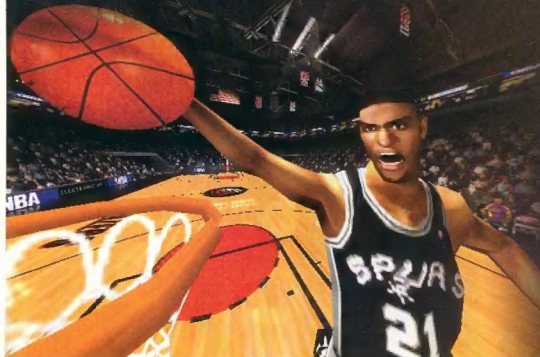
NBA Live 2000

Ha kosárlabda-játék, akkor NBA Live. Hogy ez mennyire így van, azt az Electronic Arts ismét bizonyítani szeretné, mégpedig az NBA Live 2000-rel. Mivel az NBA Live '99 igen jól sikerült, nem véletlen, hogy a készítők nem sokat változtatnak a folytatáson. Az természetes, hogy a grafika szebb, mint az elődben, ezt az utóbbi években már megszokhattuk. A grafika fejlesztése az animációs fázisok növelésében és a jobb fényhatás-kezelésben merül ki. Ezen kívül újra bedigitalizálták az összes játékost, valamint lecserélték a hangeffekteket és a zenét. Az már valódi újítás, hogy a játékosok mérkőzés közben már be-



szélnék is, ám senki se várjon igazi körmondatokat tőlük, szókincsük kimerül a saját mozdulataik, és természetesen a játékvezető teljesítményének értékelésében, fejlesztettek a készítők a gép által irányított játékosok támadó és védekező taktikáján, valamint néhány új zsákolás-animáció is bekerül a programba. Igazán nagy újdonságokra azonban nem nagyon lehet tehát számítani (esetleg a most debütáló egy az egy elleni streetball játék lehetősége az), de a kosárlabda-rájon-
gók minden bizonnyal örömmel fogadják elődeihez hasonlóan az NBA Live 2000-et is.

NBA LIVE 2000
EA SPORTS
KOSÁRLABDA
1999. KESŐ ŐSZ



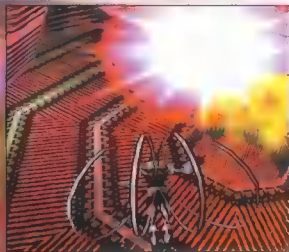
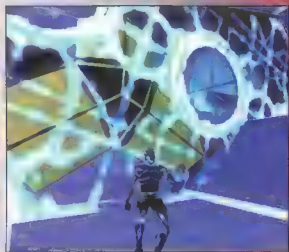
MDK 2

Aszokatlan nevű (a pletykák szerint az MDK a Murder, Destroy, Kill rövidítése, csak a cenzorok nem engedték ezt az elnevezést) és különleges akciójáték annak ellenére, hogy rengeteg játéktechnikai újítást tartalmazott, nem igazán ért el sikereket – legalábbis pénzügyileg. A folytatástól – amelyet egyébként a Baldur's Gate-et készítő Bioware csapat fejleszt – mindenki azt reméli, hogy eladási statisztikáival fel tud zárkózni a sikerprogramok közé. A folytatásban már három játszható karakter áll rendelkezésünkre. A választott hős függvényében módosulnak a pályák és a rajtuk elhelyezett tárgyak. Az első főszereplő az MDK-ból megismert Kurt Hectic, aki ismét magával hozta kedvenc fegyverét, ami egy géppisztoly és egy távcsöves vadászpuska keresztesége. Hősünk a második részben már gumilövedékeket is találhat, amelyek segítségével a sarkok mögött rejtőzködő ellenségeket is ki tudja irtani. Természetesen megmaradt az első epizódból ismert „sniper-zoom” (amellyel távolról vadászhatjuk le a gonosz-

kat), valamint a siklóernyő-szerűség is. A második főszereplő Dr. Fluke Hawkins, a külön tudós, akinek kísérletei folytán egy sereg idegen lény szeretné elfoglalni a Földet. A doktor úgy dönt, neki kell megvédenie bolygóját, ehhez segítségül veszi a robbanóanyagok terén szerzett szakértelmét is. Ézen kívül képes tárgyakból valami újat és különlegesen összezerakni, ilyen például a Világ Legérdekesebb Bombája, amely felrobbanása előtt vicceket mesél a mit sem sejtő áldozatnak...

A harmadik főszereplő, Max, a kutya, akit legjobban a pszichopata jelzővel lehetne illetni. Alkotója, a jó Dr. Hawkins előrelátóan hat végtaggal látta el, ennek az az előnye, hogy Max egyszerre négy fegyvert képes cipelni. Ő a játék gyilkoló gépe. A program a Bioware saját 3D enginejét, az Oment használja, amelynek érdekessége, hogy görbe felületek megjelenítésére is alkalmas. A készítő a játékba semmiféle multiplayer módot nem terveznek – azért, hogy az egyjátékos részt minél jobbra tudják elkészíteni.

MDK 2
INTERPLAY/BIOWARE
AKCIÓN
1999 KARÁCSONY



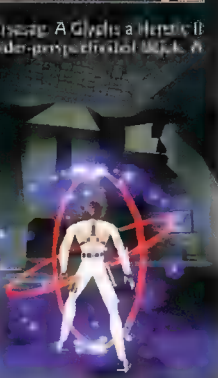
Várólista

Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség: amelyeknek már megjelenés előtt biztosított a sikere?

Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely természetesen a Ti véleményetek alapján alakul.

Szavazataitokat a 1519 Budapest. Pf: 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pced@zed.hu-ra várjuk.





A játék valószínűleg ingyenes lesz, csak a Motorsims-szerverek használata kerül pénzbe (10-15 dollár az egyhavi „bérlet”). A képek alapján ■ játék nem hiába követel 3K6 gyorsítót és PII-es processzort... Az utóbbi idők felemása sikerű motorszimulátorai (Superbikes, Castrol Honda) után talán az AMA mutatja meg a stílus új jövőképét...?



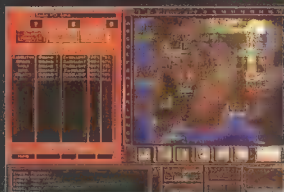
ACM-1918

ki nem volt volna rá esélyre, hogy
mártható, hogy az ACM az Air
Combat Maneuvers rövidítése, az
1918 pedig azt az évt jelent, amelyben
a program játékosok Az ACM egy
arcade-jellegű első világháborús repülő-
gépes lövöldözés játék. A program szem-
lányt bonyolultat nem kínál, egész egyze-
relen jó szórakozást akar nyújtani. A re-
pülő modellek igencsak leegyszerűsített,
ám a sérülés meglátásuk a gépükön,
annak ellenére, hogy nem befolyásolja
a játékmenet. A küldetés elég válto-
zatosság általában be-
lengéses repülőgé-
pek, teherautók kon-
vojok, szö Zeppe-
len-elpusztítása a
lejárati idő.

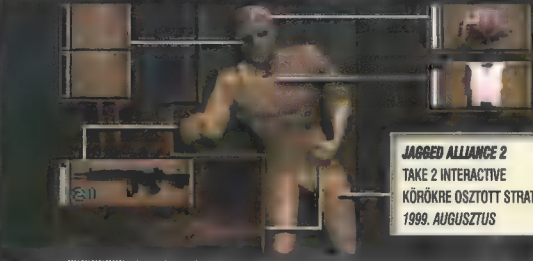
ACM-1918
GT INTERACTIVE /
PROJECT TWO INTERACTIVE
ARCADE-AKICÓ
1999 VÉGE

Jagged Alliance 2

A United States citizenship – an American citizen – is a person who is born in the United States, or who has been naturalized. A citizen of the United States has the right to vote in federal elections, to hold office, and to serve on a jury. A citizen of the United States also has the right to travel freely in and out of the country.



...sem nos 11 ú... találni... a... 2-t... a...
 met 11... sikere... a...
 ... háborús... a...
 ... szerezte...
 mögé... négy... várakozás... ez a...
 A...
 új... de a...
 ... takarekoskodva... a...
 ... detéseket...



JAGGED ALLIANCE 2
TAKE 2 INTERACTIVE
KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA
1999. AUGUSZTUS

UTÁN ÉRKEZETT... LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT... LAPZÁRTA UTÁN

- Az ECTS '99 szervezői bejelentették, hogy az előre regisztrált látogatók száma túllépte a tavalyi háromszorosát!
- **Az Electronic Arts készíti** a Wizards of the Coast népszerű kártyajátékának a Magic: the Gathering-nek az online verzióját.
- **Árnyék vultai a Jane's A-10 Warthog jövőjére**, az EA azt fontolgatja, hogy felbeszárkítja a fejlesztést.
- **Fladó a GT Interactive!** Az első potenciális nevők között jelentekzték az Infogrames, a Mattel, a Hasbro és a Microsoft.
- **Az angol Playboy júliusi száma** Lara Crofttal a címlapján jelent meg.
- **Újabb részletek kerültek napvilágra** a 2001-re várható Final Fantasy-mozzifilmmel kapcsolatban: az animált főszereplők hangjait több között Alec Baldwin, James Woods, Donald Sutherland, Ving Rhames és Steve Buscemi kölcsönözi majd.
- **Az Epic Megagames elkezdte** az Unreal-engine PlayStation 2-re való konvertálását.
- **A Mechwarrior 3-at készítő csapat**, a Zipper Interactive beállta a Microsoft kötelekét.
- **Alig jelent meg a NFS 4**, máris bejelentették a következő részt Motor City alumnival, jóvó élel (I) megjelenésénél.

Utánajártunk...

Mi történt a Theocracyval?

Majdnem egy év már, hogy tavaly októberben először írtunk a Theocracyról, az Age Of Empires 2 nagy utéltékörűsének kiküldött, közép-amerikai indián törzsek között játszódó real-time stratégiai játékról. A program azóta váratlan fordulatokban gazdag életet élt, kiadót váltott, elterjedt a színházban a projekt leállításáról, majd ennek a folytatás is – az E3-on azonban nem látható a közönség a Theocracyt, és azóta is elég nagy a hallgatóság körülötte. Utánajártunk hát, mi a helyzet a régóta várt játékkal.

A THEOCRACY KALVÁRIÁJA

1997. január A Theocracy fejlesztői megkezdik a Theocracy fejlesztésének programozását és tesztelgetését.

1997. június Először a Theocracy első bemutató demonstrációja.

1997. július Napkeletre és a központi és a déli részre.

1997. szeptember Bemutatója az Interneten. Majd a központi és a Theocracy első bemutató demonstrációja.

1997. október Bemutató demonstrációja a Theocracy programjának a központi és a déli részre.

1998. június A Theocracy bemutatója a központi és a déli részre.

1998. július 19. Bemutatója a Theocracy programjának a központi és a déli részre.

1998. július A Theocracy programjának a központi és a déli részre.

1998. szeptember Bemutatója a Theocracy programjának a központi és a déli részre.

1998. december Bemutatója a Theocracy programjának a központi és a déli részre.

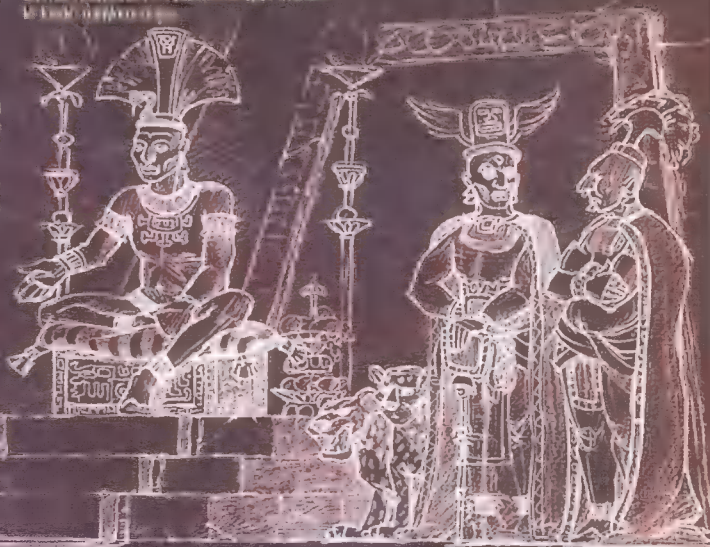
1999. február Bemutatója a Theocracy programjának a központi és a déli részre.

1999. március Az Interneten. Majd a Theocracy programjának a központi és a déli részre.

1999. április Bemutatója a Theocracy programjának a központi és a déli részre.

1999. május Bemutatója a Theocracy programjának a központi és a déli részre.

1999. július Bemutatója a Theocracy programjának a központi és a déli részre.





X: Beyond The Frontier



német illetőségű Egosoft neve nem igazán ismert a „hardcore” játékosok között. Ennek az az oka, hogy az 1990-ben alakult cég eddigi játékegy programjai csak Németországban jelentek meg. Az X:

Beyond The Frontier az első programjuk, amelyet nemzetközi piacra (is) szántak. Mint már bevezetőben is említettem, az X ötletét (úr-

A klasszikus Elite sikere óta nem született olyan űrhajós játék, amely meg tudta volna közelíteni a nagy elődöt. Talán a Privateer-játékok álltak hozzá a legközelebb, de még az Originnek sem sikerült tökéletesen felnőnie a feladathoz. Az egyik legnagyobb reménység, a Gremlin gondozásában megjelent Hardwar sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A következő trónkövetelő a furesza nevű X: Beyond The Frontier már béta állapotban van. Ennek kipróbálása után szeretnénk bemutatni az igéretesnek tűnő játékot.



harc és kereskedelem) a klasszikus Elite-ből meríti, ezt a készítői sem tagadják (nem is lenne értelme), de igyekeznek minél több újtással felváltani a programot.

A játék látványos introja bemutatja az űrutazás történetét, és megismerteti a játékost a program kerettörténetével – legalábbis az elejével, a többi menet közben derül ki. Talán nem meglepő, hogy a távoli jövőben járunk, amikor az eredetileg bolygókolonizálásra tervezett Terraformerek az emberek ellen fordulnak. A játékba itt kapcsolódunk be: hősünk éppen a legmodernebb kísérleti űrhajóban ül, amely már időutazásra is képes, és bevetésre készül a Terraformerek ellen. Amikor váratlan baleset történik, amely mindent megváltoztat...

Mivel az intro is a játék engine-jével készült, hamar kiderül, hogy az Egosoft munkatársai igen jól dolgoztak. A program által generált jelenetek talán még szebbre sikerültek, mint az eddigi király, a Conflict: Freespace űrcsatái. Az X számítógépes játékokban eddig soha nem látott, több száz résztvevő űr-

harcok megjelenítésére is alkalmas! Olyan az egész messziről nézve, mint a Csillagok háborúja néhány jelenete, amikor csak a távoli villanásokat látni. A program érdekes tulajdonsága, hogy egy ilyen csatában nemcsak véletlenszerűen generált űrhajók semmisülnek meg, mint a többi hasonló programban. Az X-ben ugyanis több mint tízezer előre elkészített hajó szerepel, ha lelövünk egyet, az véglegesen eltűnik a világból. Csakúgy, mint az Elite-ben, az X-ben is igen nagy szabadságot kap a játékos. Elvállalhat küldetéseket, kereskedhet, kalózkodik vadászhat, vagy éppen elrabolhat ki másokat. A lényeg az, hogy a program semmit sem erőltet rá a játékosra, az olyan úton próbál meg boldogulni, ahogy szeretne. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne lenne a játéknak végcélja! A program tökéletes gazdasági modellt valósít meg a virtuális világban, ha például kilőjük az egyik bolygóra tartó táplálékot szállító hajót, akkor ott az élelmiszer ára érezhetően emelkedik! A játékos gyárakat vásárolhat, és azok védelmére különféle űrhajókat bérelhet fel. Minden faj

más és más típusú hajókat gyárt, amelyek irányíthatóságukban és felszereltségükben különböznek egymástól.

Az Elite-hez hasonlóan űrhajónkra különféle kiegészítő felszereléseket vásárolhatunk. Ezek igen széles skálán mozoghatnak, a különféle lézerekkel és rakétákkal kezdve egészen a kereskedelmi (vagy a kalózkodást) megkönnyítő eszközökig. Van olyan felszerelés, amellyel bizonyos hatótávon belül levő bolygók aktuális árait kérhetjük le. Ennek segítségével rengeteg időt spórolhatunk meg, és persze jóval nagyon profitorra tehetünk szert. Az aszteroida-scanner azoknak jelent segítséget, akik a bányászatot részesítik előnyben a megélhetés többi, túlságosan veszélyes módjával ellentétben.

A béta verzió alapján bátran kijelenthető, hogy az X: Beyond The Frontier lehet az év egyik meglepetésprogramja: remekül ötvözi az Elite szabadságát napjaink grafikai lehetőségeivel, így minden esélye megvan arra, hogy igazán sikeres játék lehessen belőle.

CARIS



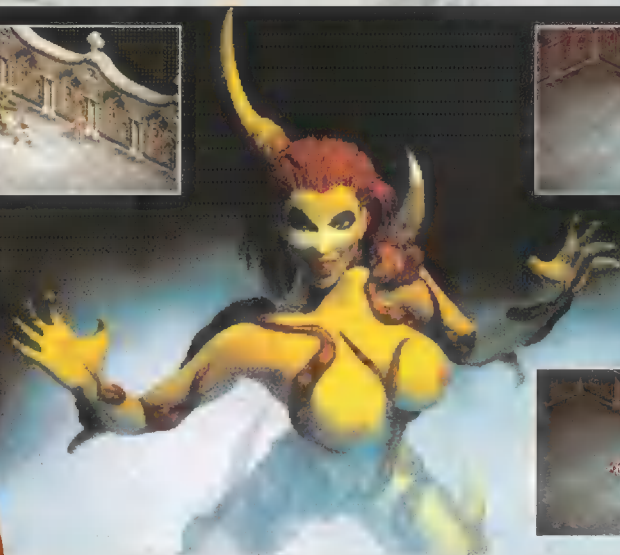
Diablo II

Ördög és pokol

▼ Blizzard Entertainment/Havas Interactive

A Blizzard az 1995-ös Warcraft után esupa sikerprogramot jelentetett meg. Ki ne emlékezne a Warcraft II-re, a Diablóra vagy a Starcraftre... A fejlesztőcsapat sokak szimpátiáját vívta ki azzal, hogy csak minőségi játékot ad ki a keze közül. Minden bizonnyal ilyen profi termék a Blizzard következő alkotása is, a Diablo II is, amely első részének sikerét a több mint kétmillió eladott példány is jelzi.

Blizzardék, úgy látszik, igencsak előre gondolkodtak, amikor a Diablo végső animációjában mindenki kedvenc vörös szörnyetegét nem pusztították el végleg, így a folytatásban ismét vele kell megküzdenünk, ám ezúttal magával hozta testvéreit is. A játék sztorija szerint nekünk kell megtalálnunk – és természetesen legyőznünk – a testvéreket Diablo előtt. Ehhez három helyett immár öt különféle karaktertípus (lovag, varázslónő, nekromanta, amazon, barbár) áll a rendelkezésünkre. A készítők nemcsak a karakterek számát, hanem a bejárható terület nagyságát is megnövelték, pontosan négyeszeresére annak, amekkora az első részben volt. A történet három fejezetre oszlik, az első a Diablóból megismert Tristram városában játszódik. A város már nem olyan kihalt, mint az első részben, ám Cain kivételével nem találunk ismerősöket benne. A sétálgató városlakók természetesen nem csak azért vannak a programban, hogy életszerűbbek legyenek a helyszínek, hanem



ki esetleg nem hallottak volna a Diablóról, azok kedvéért néhány szó a játékról. A program az akció-, a kaland- és a szerepjátékok ragyogóan eltálat arányú keveréke. A rengeteg gyilkolászás leginkább akcióközpontú játékményt sejtet, de az RPG-szerű karakterfejlődés miatt az ember nagyon nehezen tud elszakadni a programtól. Ehhez hozzájön a – bizonyos határok között – véletlenszerűen generált labirintus és a három különböző választható karakter, és már is biztosított a hosszú távú szórakozás. Nem véletlen, hogy sokan többször is végigjárták a Diablót, ám a program sikerének ez

csak az egyik alapköve volt. A másik a Blizzard teljesen ingyenes Internetes multiplayer szervere, a battle.net, amelyen keresztül még ma is naponta sok ezren indulnak neki felfedezni a folyamatosan változó labirintusrendszert, és sokadszorra legyőzni az alvilág urát, szerencsétlen Diablót. Nem véletlen, hogy ekkora siker nem maradt folytatás nélkül, ám a Blizzardot dicséri, hogy a második rész sem kívánják megváltoztatni a világot, hanem egy ugyanolyan egyszerűen kezelhető, ám a játékost nagyon hosszú ideig lekötő programot készítenek, amely azonban minden tekintetben továbblépés a Diablo első részéhez képest.

azért, hogy fontos információkkal, illetve kúdesekkel ajándékozzák meg hősünket. A második fejezet egy teljesen új területen játszódik, ez pedig nem más, mint egy sivatag, annak minden rossz tulajdonságával. A terület grafikájának és élővilágának alapjául a készítőik igen sokat merítettek az egyiptomi mitológiából. Ez azt jelenti, hogy többek között múmiákkal kell majd megküzdenünk a hieroglifákkal díszített oszlopok között. A harmadik fejezet is egy teljesen más területre vezet el minket, a dzsungelbe. Itt az aljnövényzet az igazi ellenség, mivel jelentősen limitálja mozgásunkat. Természetesen nemcsak a flórával, hanem a faunával is meg kell küzdenünk, amely

Lovag

KÉPZETTSÉGCSPORTOK:

- Aura, Gyógyítás és élőholtak, Harc.

ÉRDEKESEBB KÉPESSEGEK:

- Fagy- és Tűzellenállás, Átokeltávolítás, Fanatizmus (plusz sebzés, de manát fogyaszt).

Varázslónő

KÉPZETTSÉGCSPORTOK:

- Tűz, Villám, Fagy.

ÉRDEKESEBB KÉPESSEGEK:

- Mana regeneráció, Tűzfal, Meteorvihar.

Nekromanta

KÉPZETTSÉGCSPORTOK:

- Idézés, Méreg, Átok.

ÉRDEKESEBB KÉPESSEGEK:

- Gölemkészítés, Robbanó élőhalottak „telepitése”.

Amazon

KÉPZETTSÉGCSPORTOK:

- Dárda, Gyógyítás, Tárgyjávitás, Ijászat.

ÉRDEKESEBB KÉPESSEGEK:

- Fertőző lándzsza, Tárgyak megjavítása.

Barbár

KÉPZETTSÉGCSPORTOK:

- Harci üvöltések, Fegyveres harc, Harci taktikák.

ÉRDEKESEBB KÉPESSEGEK:

- Roham, Páncél megjavítása, Baltahasználat mesterfokon.

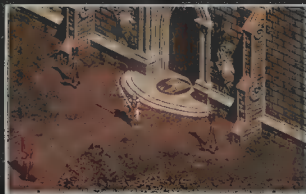
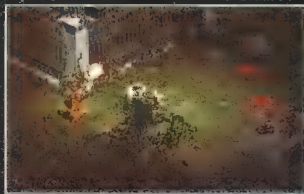
ezen ■ területen különféle szörnyetek képében realizálódik. Ebben a fejezetben a készítő az építész stílusát a majáktól vették kölcsön. Van egy negyedik fejezet is, ez a végső küzdelem Diablóval. Az epizódok között ötperces animációk mesélik el a történet folytatását, azoknak pedig, akik végigküdözték magukat a programon, egy húsz perces (!) film ■ jutalmuk, természetesen a korábbi játékokból megszokott Blizzard-minőségben.

A karakterek jóval változatosabban fejlődhetnek, mint az előző részben. A Diabloban

mindeki azt pakolja ki ■ képernyőre, amelyeket szeretné. Ezután nincs más dolgunk, mint megjegyezni, hogy melyik ikon mit jelent, és indulhatunk is a csatába. Természetesen ■ különböző képzettségek és varázslatok használata manába kerül. Újdonság, hogy ■ futás is belekerül ■ programba, de természetesen nem lehet állandó jelleggel alkalmazni, mert karakterünk hamar elfárad.

A készítő igen érdekes ötlettel valósított meg, hogy ne kelljen sokat várunk a szintek betöltésére. Az új játék kezdetekor ■ program

termeset játékért felelős programrész teljes egészében újralták annak érdekében, hogy szinte minden adatot a szerveren tároljon, az előző résszel ellentétben. A játékba bekerült egy tárgy-cseréért felelős programrész, nem lesznek a Diabloból megismert komikus jelenetek, amikor egy adásvételnél mindenki csak arra figyel, hogy ■ lerakott tárgyat nehogy valaki felkapja és elrohanjon vele. Jóval erősebb tárgyak is lesznek a programban, ezek természetesen csillagászati összegekbe kerülnek, de a készítőnek ezzel sikerült elérniük, hogy



minden huszadik szintű harcos lényegében teljesen ugyanúgy nézett ki. A folytatásban meg teljesen megváltozik, mindenki saját igényeinek megfelelő irányba terelheti karakterének fejlődését. Minden osztály három csoport képzettséggel rendelkezik. A képzettségek egy fasztruktúrába vannak rendezve, meg van határozva, hogy milyen értékkel kell rendelkezniük, hogy egy következő dolgot meg tudjon ■ karakterünk tanulni. A képzettségek és a varázslatok két csoportra vannak osztva: aktív és passzív. Az erősebb dolgokhoz általában valamilyen alapanyag is szükséges, ilyen például a nekromanta Vassgölem-idézéséhez anyagi komponense, egy kard. Mivel a készítő egy minél egyszerűbben kezelhető játékot szeretnének készíteni, minden képzettségnek és varázslatnak van egy ikonja, amelyek közül

elkészíti az összes labirintust, és eltárolja ezeket. A pályákat a program az animációk lejátszása közben (!) tölti be. A program egy másik újítása a 3D kártyák használata. A kezdeti tervekben csupán ■ Glide-támogatás szerepelt, kérdés azonban, hogy 3Dfx egyeduralmának megszűnése és az újabb chipsetek (Savage 4, TNT2, G400) elterjedése hogyan változtatja meg ezt.

A Diablo megjelenésekor a sikerben óriási nyomott a latban a Blizzard ingyenesen használható Internetes szervere, a battle.net. Azonban hamar kiderült, hogy a rendszer nincs túlságosan védve a behatolóktól, így a jó hangulatú Diablo-partik hamar a család áldozataivá váltak. Természetes, hogy a készítő a második részben ennek a problémának a megoldására fektetik ■ legnagyobb hangsúlyt. Az In-

még a negyvenedik szintű karakterek is találjanak újdonságot a játékban. A multiplayer igaz újdonsága azonban a céhek bevezetése. Minden kellően magas szintű (és gazdag) karakter vásárolhat egy épületet, és céhet alapíthat. Meghatározhatja a céh nevét, színét, és azt is, hogy a szervezethez kik léphetnek be. Az egy céhen belüli tagok természetesen segítik egymást, ráadásul az épületben mindenki biztonságban elhelyezheti felesleges tárgyait.

Valószínűleg rengeteg ember vágya teljesül, amikor késő ősszel végre-valahára megjelenik a Diablo II, és ha a Blizzárdnak sikerül továbbra is azt ■ színvonalat tartania, mint ■ korábbi játékaiban megszokhattuk, valamint egy csalámentes multiplayer szervert tud biztosítani, akkor egészen biztos, hogy az alkotásuk egyike lesz az év egyik legsikeresebb játékaiknak.

Quake 3: Arena

**A Quake név megint szép lesz,
méltó régi nagy híréhez**

▼ Activision/id Software



Gondolom, minden quaker és FPS-rajongó lelkesen nyúlván a legnépszerűbb játéksorozat legújabb, harmadik tagjának tesztverzióját. A próbaprogram megjelenése óta lassan két hónap telt, így az eddigi játékbeli tapasztalatok alapján adunk most egy áttekintést. A grafikai újdonságok már mindenkinek a fülén jönnek ki (bump mapping, beziez görbék stb.), ezért arra nem vesztegetjük a szót. Ami érdeklődésre tarthat számot, az az, hogy játéktechnikai szempontból milyen lesz az id nagy reménysége. Vajon sikerül-e nekik azt a szintet megütni, amit a Doom 2-Quake párossal sikerült, vagy a nagy kvartett szétválása végleg szétzilálta-e a céget (mint közismert, a Quake után az addigi gárda különböző más projektekhez csatlakozott, egyedül John Carmack maradt az id-nél)?

KEZDJÜK AZ ÁTTEKINTÉST ELSŐNEK TERMÉSZETESEN A FEGVEREKNÉL:

Ököl: az FPS-ek „mostohagyereke”. Különféle játékokban sokféle koncepció volt már rá, de sehol sem sikerült eldönteni, hogy egy játékosnak, aki minden töltényét kilötte, mennyi esélye legyen a többiek ellen. Általában a készítők mindenhol úgy gondolták, hogy semennyi (bár érdekes próbálkozás volt a Sinben az ököl, a Quake 2-ben a jelzőpisztoly, illetve a Doomban, a láncfűrés). A Q3:A-ban kb. félúton határozták meg az ököl (szögös bunkó) szerepét, tehát aránylag nagyot sebez, sőt, tölthető, ami még inkább növeli sebzését, de sajnos szinte senkit sem lehet eltalálni vele (ez mindig is probléma volt a közelharc fegyverekkel), és a töltés is kárba vész egy-egy elhibázott csapásnál.

Alapfegyver: egyszerű ötlet, hogy a frissen megjelent emberek sem teljesen védtelenek (lásd a boomsticket a Q1-ben), hanem egy

használatos fegyvert kapnak. Természetesen később sokkal hatásosabbak vehetők fel, tehát senki sem használja ezt mindig, de legalább addig is meg tudja magát védeni, amíg eljut a legközelebbi rakétavetőig. Megjegyzem, ez a koncepció a Duke Nukem 3D-ben is előkerült már, és ott is nagyon népszerű volt.

Shotgun: ez a fegyver – úgy tűnik – nem tudja visszaveredni magát az id-nél a kedvencek közé. Olyan múlttal, mint a Doom 2 dupla shotgunja igencsak gyengére sikerült a Quake-ben (bár a Quakeworldben egy hangyányit javítottak rajta). A Quake 2-beli megoldás egy fokkal jobb volt, de mégsem adta vissza a fegyver régi dicsőségét. Úgy tűnik, ez a Q3:A-ban is így lesz. Jó, jó ez a shotgun, de azért ha valami más is van nálam ezen kívül, inkább azt használom.

(a drága jó) Rakétavető: mindig a legnagyobb vihart kavaro fegyver, meg merem kockáztatni, hogy a Q1-Q2 tábor ellentéte is en-

nek megítélésén alapul. Nos, jó hírt jelentenek be: a rakétavető újra a deathmatch csaták legfontosabb kelléke lesz! Nagyon feljavították a Q2-höz képest, sőt, a demo kiadása óta a beérkezett vélemények hatására tovább erősítették rajta.

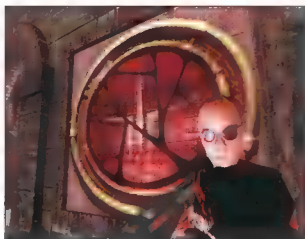
Gránátvető: a taktikus játékos legfontosabb műszere volt a Q1-ben. Bujkáló ellenfelek kicsalogatására, átjárók lezárására, menekülés fedezésére, illetve az ellenfél „terelésére” szolgált. Ehhez a funkcióhoz természetesen szükség volt arra, hogy aránylag gyorsan sokat ki lehessen löni belőle (egy gránát késleltetési ideje alatt minimum négyet). Ez azért volt szükséges, hogy a beszört területen lévő(k)nek „ne legyen maradás”. A Q2-ben ezt a tűzgyorsaságot sajnos levették, így a fent felsorolt funkcióit ez a kedves szerkezet már nem tudta olyan mértékben betölteni, mint előtte. Nos, a Q3:A-ban ezen a téren is visszatértek az alapokhoz, és megint marokszám „vethejtük” a kis csomagokat, mint gondos gazda a búzáat a porhanyós földre...

Plasma: a Doom egyik fegyvere tért vissza (legalábbis nevében). Sok újdonság nincs benne, egy átlagos sorozatlövő fegyvernek tűnik, gyors lövedékekkel, kis sebzéssel és iszonyatos tűzgyorsasággal.

(a sumyi) Rail: a Quake 2 messze leghatásosabb fegyvere, egy profi játékos nem is használta mást. Sajnos ez a hihetetlen hatékonyság eléggé felborította a játékegyensúlyt, ezért a Q3:A-ban visszavetették ebből, pl. a lövedék sebességét levették végtelenről (vagyis „azonnal ott van”) „csak” hihetetlen gyorsra. Ez azonban egy ilyen pontlövő fegyver esetében elég nagy hátrány, különösen nagyobb szabad te-

reken. Ez, gondolom, sok Q2-fanatikuszt szomorított el, de igazán profik kezében most is ez a „halálhöz”.

Aki már egyszer is próbálkozott vele (vagy látta a sok Netről letölthető negatív példát), az tudja, hogy jó deathmatch pályát készíteni nagyon nehéz. Ugyanolyan játékegyensúlyra kell itt is törekedni, mint a fegyvereknél, uncányi különbség a jó pályaismerettel bíró játékos kezében hatalmas fegyver lehet, erősebb



Q3test2: az előbb említett dobantók mintapályája. Itt látszik igazán, mennyire kidolgozott a fizikai modell, ez a pálya ugyanis a repülés érzésével ajándékozza meg a játékost, szinte teljesen becsapja az ember érzékszerveit.

Vannak olyan dolgok, amelyeket ugyan a demóban nem szerepelnek, de remélhetőleg a végleges játékban figyelmet fordítanak rá (és miért ne fordítanak, hiszen a Q3:A köztudottan csak multiplayer játék). A mostanában kiadott FPS-



bármilyen BFG-nél. Nézzük hát, mit nyújt ezen a téren a Q3:A!

Mindenekelőtt jó ötletnek tartom a „dobantók” bevezetését. Amellett, hogy nagyon hangulatosak, lehetővé teszik, hogy „liftezés” közben is sebezünk ellenfelünket. Ezt eddig nem tehettük meg, mivel a lift emelkedő-süllyedő platformja mindennél erősebb páncélként védte utasát. A dobantók sok új, kedves felhasználási módját lehet meg a tréfas kedvű, kreatív játékos (csak nehogy megverjék a DM-parti után...). Jó ötlet, ha az éppen elrugaszkodó ellenfelünket egy kicsit meglökjük valamilyen irányba (erre a célra bármilyen fegyver megfelelő). Ha nincs szerencsénk, csak rossz helyre érkezik és sebződik az eséstől, nagyobb mázli esetén viszont ellenfelünk tetteitlenül kiesik a pályáról. Ez azért is örömförás, mert ugyan mi nem kapunk fragot, de legalább ő veszt egyet... A repülés közben előre kiszámítható röppályán közlekedő, érdeklődve szemlélődő ellenfelünket apró kis figyelmességként megfigyelhetjük, pl. a beérkezési helyére elsórt gránátokkal, esetleg meggyorsíthatjuk haladását egy, a hátába irányzott railgun-lövessel.



LÁSSUK A TESZTVERZIÓ KÉT KIPROBÁLHATÓ PÁLYÁJÁT!

Q3test1: sima kis dungeon pálya, a dm6, elm2, q2dm) egyik lehetséges utóda. Itt is megfigyelhető a két végpont, amit ifz játékban be kell campelni (az egyik a piros páncél-armor shard útvonala, a másik a quad és környéke). Azt hiszem, ez a pálya nem is különlegessége okán, hanem szépsége miatt került be a tesztbe, hogy megmutassa, mit tud a grafikai engine.



ek és kiegészítők általános jellemzője, hogy egyre inkább a csapatjátékokat támogatják (ami nem is baj, hisz az Interneten mindig lehet találni néhány vállalkozó szellemű embert). Remélem, a Q3:A is elindul ebbe az irányba, mivel az Unreal Tournament készítőinek (Jay Wilbur, az id-beli fantasztikus négyes volt tagja) nagyszerű ötletrohama e téren igencsak magasra tette a mércét. Természetesen nemcsak a team, hanem az egyéb játékoknál is fontos, hogy minél többféle, kidolgozott, átgondolt és hangulatos szabályrendszer közül válogathassunk.

Elengedhetetlen a nagyon jó tudású botok szerepeltetése, akár egy csapat kipróbálására (ha esetleg páratlan számú játékost sikerült összeszedni), akár otthoni edzésre. Ehhez persze az kell, hogy a megalkotott szabályrendszerek jól ismerjék, és valamilyen stratégiájuk is legyen az össze-vissza kolbácsoláson kívül. Úgy gondolom, a CTF-ező, teamező Eraserbot jó kezdemény ehhez, egy ilyen irányban továbbírt gépi játékos nagyban megegyezne a Q3:A népszerűségét.

Ennyit mára a Q3:A újdonságaiból, érdekeségeiből. Amit összességüként ebből a programból le lehet szűrni (szigorúan szem előtt tartva, hogy ez még csak nem is demo, csupán egy teszt, abból is az első), az egy szóval megfogalmazva az, hogy igéretes. Talán az a végleges fogadtatás, ami a Quake 2-t övezte, és azóta is árnyekat vet a cégre, kijavítható, és újra az id vállalkozó multiplayer FPS-ek abszolút és vitathatatlan királyává. Az eddigiekből úgy látszik, hogy jó irányba tartanak, és ebből a programból lehet a következő, Quake-hez és a Doom 2-höz hasonló „kultjáték”.

ENDER

Heroes 3:

Armageddon's Blade

▼ New World Computing/3DO

Az idei tavasz kétség kívül a Heroes of Might and Magic 3 jegyében telt el, legalábbis a sorozat rajongói számára. A harmadik rész beváltotta a hozzá fűzött reményeket; szebb és jobb lett – minden, ami eddig is tökéletes volt, maradt a régiben. Rögtön a megjelenés után elkezdtek szállingózni a hírek a majdani kiegészítőről. Később a fejlesztést leállította a 3DO, legalábbis abban a formában, ahogy belekezdtek (egy kis sci-fi beütést akartak adni a játéknak, de leálltak vele – lásd múlt havi interjúnkat). Aztán lehullt a lepel: mégis várható Heroes 3 kiegészítő, ugyanazon a néven – csak teljesen mást kapunk, mint amit eddig hirdettek. Szerencsére...



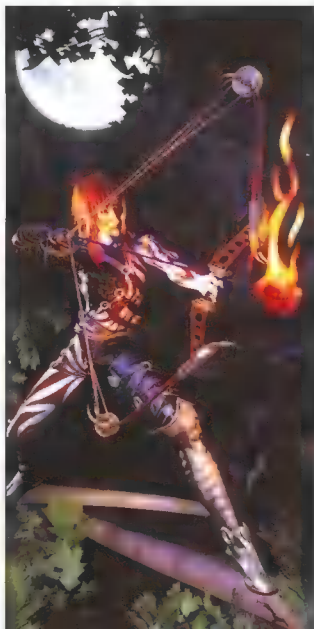
FINOMSÁGOK MINDEN MENNYISÉGBEN...

Nem mondható, hogy szűkmarkúan bánnak a Heroes 3-at már évszerez végigjátszott veteránokkal a fejlesztők: a 32 „sima” és tíz multiplayer pálya mellett a kiegészítőben hat új kampány kap helyet: öt „normál” sorozatot és egy expert, azaz borzasztóan nehéz küldetést nyújtolhatunk. A küldetések mindegyike egy-egy hős vagy hősök kalandjait követi nyomon – ismét Erathia világában. Az első az Armageddon's Blade: ebben Catherine királynőt és férjét, Rolandot (mindkettő Kinght típusú hős) irányítjuk a Kreegan elleni háborúban, Lucifer Kreegan elhatározza, hogy megszerzi Erathia legnagyobb hatalommal bíró varázstárgyát, a Végitélet Pengéjét, amelynek segítségével az egész birodalmat egy hatalmas Infernóvá változtatja, és boldogan uralkodik, amíg meg nem unja. Persze ez nem olyan egyszerű, mivel a királynő nem szívesen engedi az ilyesmit, férjeura szintűgy – habnak a! történ pedig feltűnik még valaki, aki ügyesen kihasználva a zűrzavart, szintén uralomra tör...

Ugyanebben a kampányban belebujunk néhány pálya erejéig a démoni Xeron, később a misztikus és határozottan szépen megrajzolt Celu félelű bőrébe. Ez a kampány teljes egészében az Végitélet Pengéjének megszerzése, elpusztítása, elrejtése, elásása-kísása-dobálása körül forog.

- air elemental (fejlesztve storm elemental),
- water elemental (fejlesztve ice elemental),
- fire elemental (fejlesztve energy elemental),
- earth elemental (fejlesztve magma elemental),
- psychic elemental (fejlesztve magic elemental),
- firebird (fejlesztve Phoenix) – ő szintén ismerős a második részből.

Mivel a fejlesztők nem akarják leléni a poénokat, az új városról nem publikálnak képeket, a legvadabb találgatásokat indítva el ezzel a kiegészítővel már nagyon váró fanatikusok körében... Persze nem elég egy új vártípust betenni a játékba, ennél sokkal többől van szó.



New World Computing csapatának eredeti elképzelése egy új várostípus bevezetése volt Forge néven, az említett cyber-környezetben. Ezzel párhuzamosan Greg Fulton,

az Armageddon's Blade designere már a fiókjában tartogatott egy másik tervet: egy elementál-várost. Amikor a rajongók felzúdulásának hatására a Forge kikerült a kiegészítőből, Greg előkapta a terveket – a fejlesztés üteme így nem akad meg, karácsonykor már játszhatunk a kiegészítővel, ahogyan azt eredetileg is ígérték. Az új város neve Elemental Conflux, és a fejlesztők bevallása szerint csak azért alkották meg, hogy az előző részből jól ismert és mindenki által kedvelt tűzmadarat, a főnixet viszontláthassuk (no meg valószínűleg azért, mert négy elementál már eleve adott volt – így kevesebbet kell dolgozni...). Az új vártípus hősei, a Planeswalker (harcos típusú hős) és az Elementalist (varázsló), valamint persze új lények is tartoznak hozzájuk. A Heroes 3 modelljére épülve a Conflux is hét lénytípust tesz elérhetővé – természetesen mindegyik fejleszthető is. Az első (és leggyengébb) a Pixie – lehet, hogy nem tűnik ismerősnek, de ha azt mondom, hogy fejlesztve Sprite válik belőle, akkor vagy az azonos nevű üdítőital, vagy – jobb esetben – a Heroes 2 kislányai jutnak eszünkbe. Sorban a többiek:



A második küldetés, a Playing With Fire hősnője Adrienne, egy boszorkány. Adrienne egy Halálóval keveredik háborúba Erathia egy eldugott zugában: nem teszik neki, hogy az élőhalott katonái uralkodjanak – környékét – elhatározza, hogy tesz ellene valamit.

A harmadik, első hallásra legérdekesebb kampány a Festival Of Life. Az Élet Fesztiválját minden harmincadik évben rendezik Erathia barbár hordái: a fiatal barbárok és a felettük uralkodó idősebb hadi varázslók csapnak össze, hogy eldöntse: ki uralkodik a barbárok felett a következő harminc évben. Próbaszerencse alapon Kilgore, egy fiatal, de ambiciózus barbár is elindul a díjért – csak éppen a dolog nem olyan egyszerű, ahogyan elképzelte: ármánykodás és cselezés minden mennyiségben...

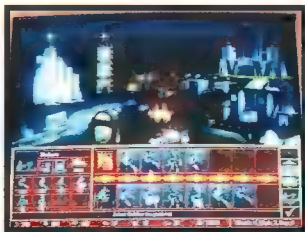
Dragon's Blood, azaz Sárkányvér névre hallgat a következő küldetésorozat. Ez a történet Mutare kalandjait mondja el, aki a sárkányvér nevű varázstálat keresi, mivel aminek segítségével sárkánnyá öhaját változni.

Az ötödik kampány, a kiegészítőben (és a Heroes 3 univerzumban) eddig ismeretlen sárkánytípusokat hivatott bemutatni. A Dragon Slayerben Dracont, egy fiatal, karrierista varázslót alakítunk: az ő célja, hogy a négy misztikus őssárkány sorban levágja. Mindegyik sárkány erősebb, mint az előző, és mindegyiket egyre nehezebb felkutatni és megölni. A négy új sárkány erősségi sorrendben: kristálysárkány, azúrsárkány, tündér-sárkány és rozsdasárkány – legutóbbi már borzasztó ronda és erős. Mind a négy erősebb, mint a Heroes 3-ban alapból megtalálható sárkányok, úgyhogy Draconnak nem könnyű a dolga...

Ha mindezen küldetéseket sikerült végigvinnünk, megkapjuk a legnehezebbet, az Expert Campaignt: ebben Christian, a Heroes3-ból jó ismert lovag életét követhetjük nyomon: zoldföldi korától, egészen legendás hőse válásáig – ha nem csapják agyon addig.

HA EZ MÉG NEM LENNE MÁRA...

Mivel az eredetileg semleges, azaz egyik várbán sem szereplő elemmentálnak az új város megjelenésével otthont adtak a készítő, az egyensúly érdekében újabb semleges lényekre volt szükség. A négy új sárkányon kívül (ezekből az egyik, a Heroes-sorozat első



Egy sehol nem publikált kép a végül megírt Forge-koncepcióról – mivel a New World Computing egyetlen előzetes képet sem adott ki róla, muszáj volt fényképezőgéppel lekapni a monitorról...

része előtt tisztelegvén lila színű – aki ismeri a régi klasszikust, tudja miért) visszatérnek az aranyos, de használhatatlan Hallfingek, és várható egy teljesen új egység is – róla annyit tudni, hogy elég gyenge, de lő.

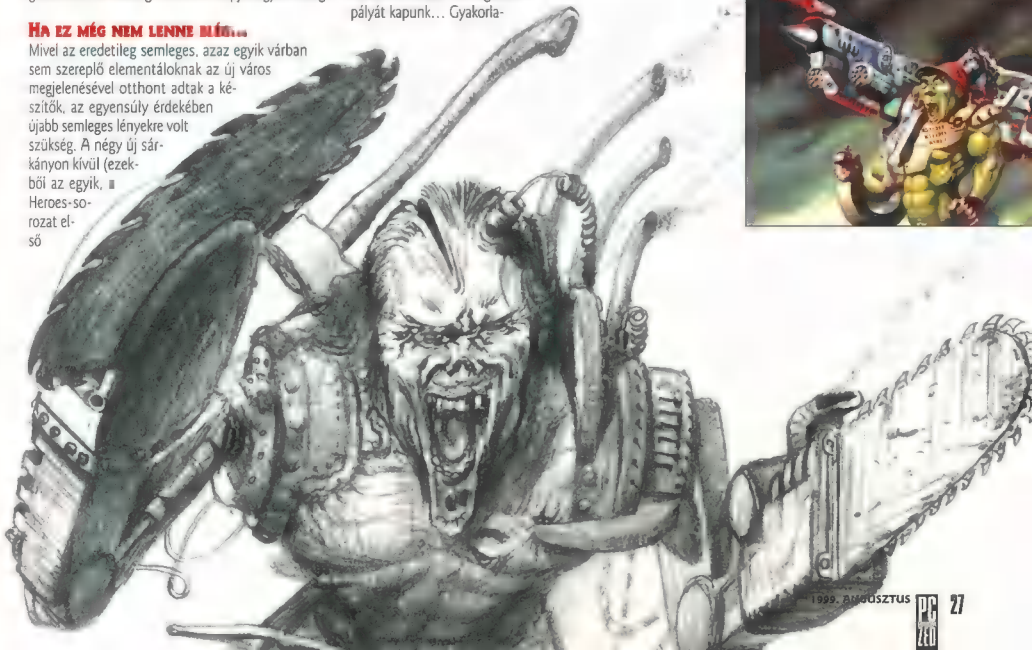
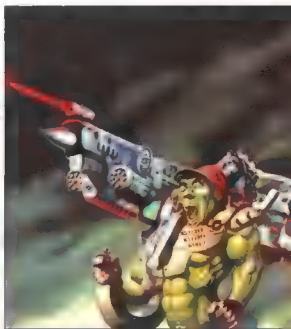
A sorozat kedvelőinek egyik hasznos időtöltése a pályakészítés – ez általában a játék unalmassá válása után következik be, azaz a CD megvétele utáni harmadik-negyedik évben... A kiegészítőben végre helyet kap a véletlenszerű pályagenerátor, jóval továbbfejlesztve a második részben megismert elődjéhez képest. Ennek célja az, hogy ha már tényleg az összes pályát kívülről tudjuk, egy-két toloká segítségével tökéletesen működő és teljesen új pályát hozhatunk létre – akár percek alatt. Beállíthatjuk a játékosok számát és jeleget (emberi vagy gépi), megadjuk, hogy legyen-e föld alatti rész, azután fixáljuk a szétszóró szörnyek erősségét, választunk, hogy havas, füves, sivatagos, vagy egyéb pályát akarunk – ezt bepótyolgatni szíjakkal, és már kész is! Jeff Blattner, a pályaszerkesztő készítője szerint minden tekintetben tökéletesen működő és izgalmas pályát kapunk... Gyakorla-

tilag mindent állíthatunk a random editorban: mennyi varázstárgy legyen elszórva, milyen erős szörnyek vedjék a bányákat, mennyi kincs heverjen a földön. Jóval kiegyensúlyozottabb és élvezhetőbb pályákat gyárthatunk, mint a Heroes 2 pályagenerátorával. Persze a profil erre csak legyenek, őket kizárólag a küldetések érdeklik. Ezzel sem lehet gond: a szerkesztő másik opciója, a campaign editor pontosan erre való: teljes küldetéseket gyárthatunk – saját történettel, fogunk néhány saját pályát, akár véletlenszerűen generálunk, akár nem, ezeket összefűzzük, és kész is. Maximum nyolc pályás misztériót készíthetünk így. A campaign editorban a pályakészítő fanatikusoknak lehetőségük van megadni, hogy átvigye-e a hősöket a következő pályákra, továbbítheti a varázstárgyakat, katonákat, limitálhatja a hősök maximális fejlettségi szintjét, beállíthat saját nyeresi vagy veszteségi kondíciókat – belegondolni is élvezet!

MESSZE VAN MÉG KARÁCSONY...

...addig kénytelenek vagyunk addig beérni az Internetről leszedett jobb/rosszabb pályákkal. A tények ismeretében bátran kijelenthető, hogy a Téli-pórkor egyik nagy slágere a Heroes 3 kiegészítője lehet, minden tekintetben tudja azt, amit egy ilyen programnak tudnia kell, megfelelően sok újítást kap helyet benne: éppen annyi, hogy a negyedik részre azért még kíváncsiak legyünk. Greg Fulton egyik elszólása szerint a negyedik részben 13 kastélytípus lesz, és a hősök megfelelő pénzért esetleg áttálnak az ellenséghez. De ez már egy másik történet...

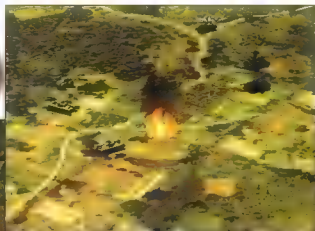
HEROES 3



Panzer General 3D Assault

Eljött a (3)D-nap

▼ The Learning Company/SSI



A körökre osztott stratégiai játékok szerelmesei mindeztidáig képes mosollyal az arcukon szemlélhették a third person shooter megcszállottjait, amint utóbbiak megpróbálták összekuporgatni vagyonukat egy jobb 3D-s gyorsírókártyára. A legendás Panzer-sorozat harmadik darabja viszont arcu(n)kra fagyaszthatja a káröröm vigyorát, hiszen az Assault a komoly stratégiai programok közül elsőként használja ki a voodoo-mágia képességeit. Nem csoda tehát, hogy már a demo is varázslatosra sikeredett!

Sajnos mindössze öt játékkört engedélyeztek a demót kipróbálóknak az alkotók, de a gyakorlott szemek ilyen rövid idő alatt is tudni a játékoson akadhatnak meg. Az első és legszembetűnőbb természetesen maga a látvány, ami végre valóban kiemelkedő hegy-láncokból, folyók vájta völgyekből és az út porát felverő járművekből áll össze (a füstölő és felrobbanó gyalogsági egységek azért nem egészen passzolnak a képbe). Kicsit elszomorító, hogy a demo egy, a Panzer 2-ben már megismert térképhez kísértetiesen hasonló környezetben játszódik. Remélhetőleg azért veszik a fáradságot a készítő, és a teljes játékban már néhány új helyszínnel is megörvendeztetnek bennünket.

Egységeink sorra vételekkel feltűnhetnek, hogy most már minden alakulatunk mellé egy parancsnokot rendeltek, és elsősorban az ő képességeitől függ alakulatunk teljesítménye. A magasabb rangú tisztek több és változatosabb parancsot adhatnak ki, sokszorosára növelve ezáltal egységünk harcérteket. A Panzer 3-ban nagyszámú egységgel nagyobb szabadsággal és döntési lehetőséggel rendelkezünk, mint az elődök esetében. Itt ugyanis háromszor-négyszer is mozoghat ugyanaz a

páncélosunk, azaz sokkal könnyebb átjutni az ellenséges frontvonalon, és ezáltal felszámolni a háttérből támogató tüzérseget. Persze ez visszafelé is igaz, azaz nekünk sem árt komolyabban megtervezni védelmi vonalainkat. Itt kell megjegyezni, hogy a demóban szereplő mesterséges intelligencia (még) nem dönti le a lábáról az egyszerű Panzer-veteránt, ugyanis olyan bután és értelmetle-

nül tologatja az egységeit, hogy azt – kis túlzással – egy nem túl éles elméjű kódrab is képes volna felülmúlni. Ez az a terület, ahol még nagyon bele kell erősíteni a programozóknak, ha piac képes terméket akarnak alkotni.

Azért kellemes meglepetésektől sem mentes a bemutató verzió rövid csatája. Példának okáért egy-egy stratégiai pont elfoglalásakor véletlen események színesítik a játékmenetet. Előfordulhat, hogy bátor előrenyomulásunkért azonnal előléptetik az okkupáló egység parancsnokát. Sőt, a szerencsésebbek utánpótlást vagy ellenséges felszerelést is találhatnak a városok elfoglalásakor! A végleges verzióban az is megeshet, hogy főhadiszállásunk prototípusokkal vagy rendkívül ritka felszerelési tárgyakkal lát el minket.

A játék alapstratégiája, felépítése lényegesen nem változott az említett fejlesztések, újítások hatására sem. Így a jól ismert kő-papír-olaj szisztéma továbbra is dominálja a játékmenetet. Kérdés, mennyire életképes egy öreg motor, amit időről-időre felújítanak és sohasem cserélnek. A válasza az Assault közelgő megjelenéséig még várunk kell...

-CSONTI-

ZED-pályázat

MINDEN IDŐK LEGJOBB PC-S JÁTÉKAI

Ahogy a tavalyi év végén, és ezután minden nyár közepén rendszeresen, újra meghirdetjük „minden idők legjobb PC-s játéka”-pályázatunkat. Szavazatok, mi szerintetek a valaha készített ill. legjobb játék PC-s? Beküldésüként a tavalyi szavazás eredménye:

1. Quake 1-2
2. Civilization 1-2
3. Diablo
4. X-Wing-sorozat
5. C&C/Red Alert
6. Doom 1-2
7. Warcraft 1-2
8. Populous-sorozat
9. Monkey Island-sorozat
10. Carmageddon 1-2

Vajon a Quake 3: Arena közelgő megjelenése továbbra is a lista elején tartja az id Software first person shooterét? Hol végzőz a sokak által a tavalyi év legjobbjának ítélt Half-Life? Felhozza-e a Call to Power sikerszámbát az első helyre a Civ-sorozatot, illetve az Alliance a dobogóra repíti-e az X-Winget?

Esetleg a tavaly „lútottak meg” kategóriában végzett programok valamelyike okoz meglepetést?

Ha kedvedre való volt a tavalyi szavazás végeredménye, erősítsd meg kedvenc-idhelyét az élen! Ha nem, tégy róla, hogy idén előrébb végezzenek!

Szavazataitokat augusztus 15-ig várjuk postán (PC ZED, Budapest 1518, Pf: 27) e-mailben (compo@zed.hu), vagy homepage-ünkön keresztül (www.zed.hu)!

A tippjeiket beküldők között idén is értékes nyereményeket – teljes játékokat, és más meglepetéseket – sorsolunk ki!

BLACK & WHITE

9. rész

NAPLÓ

Most, hogy a Black & White hamarosan elkészül, egyre nagyobb a sürgés-forgás a Lionhead Studios háza táján. Bemutatóról bemutatóra jár-nak, demóval népszerűsítik a játékot, előadásokat tartanak. Ám – ahogy azt Steve Jackson következő írásából megtudjuk – ez nem mindig megy zökkenőmentesen. Steve a BAFTA-bemutató után, az E3 előtt írta a következőket...

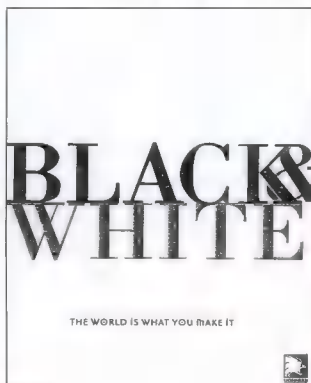
1999. áprilisa valószínűleg a Lionhead két-éves történelmének legfenetikusabb hónapja. Néhány héten belül sor kerül a Black & White bemutatására a los angelesi Electronic Entertainment Expon, ami a játékvilág legjelentősebb eseménye. Fejlesztők, kiadók, kereskedők, gyártók és újságírók repülnek ide a világ minden tájáról, hogy három napig csak játékkal, üzlettel, és persze bukkal töltsék napjaikat. Manapság már nemzetközi hírességek is megtalálhatók az E3-on. Tavaly például Bruce Willis reklámozta az Armageddon-t, a B52 pedig egy Nintendo-partin játszott. Az a hír járja, hogy idén David Bowie is ott lesz (ott is volt egy zártkörű Eidos-partin – a szerk.)...

Ez elsősorban mégis egy szakmai show, tehát a Lionhead fejlesztőinek komoly üzletet is jelent az E3. Egy fejlesztés alatt álló játék jó fogadtatása elengedhetetlenül fontos ahhoz, hogy a kiadók lássák, a játék megjelentetése mindenképpen nyereséges

lesz. Ha csak mérsékelt érdeklődés mutatkozik egy program iránt, még az is elképzelhető, hogy abból a játékból nem lesz semmi. Ezért az egész Lionhead-csapat minden órát kihasználva dolgozott azon, hogy a játék E3-as verziójában a lehető legtöbb opció szerepeljen. A kifinomult 3D-s navigáció, a táj részletessége (például a vízeséseknél), a teremtmények arckifejezései, az AI-rutinok és az olyan különleges jellemzők, mint az objektum-specifikus hangrendszer (azaz a hangokat a lehetséges hangforrásokhoz rendeljük, így például egy gorilla körül zümmögő légy hangját csak akkor halljuk, ha egészen közel rázoomolunk) – ezeknek mind-mind összehangoltak kellett lenniük, hogy a Black & White Los Angelesbe szállított verziója olyan tökéletes legyen, amennyire csak lehet.

Április közepén nyílt először lehetőség arra, hogy megnézzük, milyen az E3-ra készült demo, amikor is Peter Molyneux – zsúfolt Anna Princess színházban bemutatta a Black & White-ot. A BAFTA (a British Academy of Film and Television Arts – a Brit Film- és Televíziós Művészet Akadémiája) egy nagynevű szervezet, ami mozifilmeknek és televíziós show-műsoroknak osztja ki az Oscar-díj brit megfelelőjét. Tavaly egy új kategóriát is indított, ebben az interaktív szórakoztatás díját lehet elnyerni. Idén Peter is szerepelt a jelöltek közt, így hát mindannyian a BAFTA Piccadilly Circuson levő irodájába sereglettünk, hogy megtekintsük Peter egyszemélyes előadását. Újjainkat morzsolgatva türelmetlenül ücsörögtünk, amikor egyszer csak egy hatalmas filmvászonon megjelent a Black & White! Természetesen a fejlesztés ezen a pontján még elkerülhetetlen néhány kisebb hiba a demonban. Mi tisztában voltunk ezzel, de a nézőtérn ülő 270 újságíró, filmes és TV-producer közül nem mindenki jött a számítógépes játékszakmából. Ahhoz voltak szokva, hogy az

ilyen rendezvényeken minden zökkenőmentesen megy... Peter átfutotta a játék alapjait: „...Ez a világ teljes összhangban van önmagával. A falvakban kevés ember lakik, akik mindennapi dolgaikkal foglalkoznak. Látják, ha valaki éppen halászni indul, más pedig élelmet gyűjt. Minden harmonikus, mígnem történik valami, ami örökre megváltoztatja világukat: megérkezel TE!” Eközben pedig bemutatta a Jean-Claude és Scawen által fejlesztett 3D engine-t, ahogy a zoom egy hordón levő almaról kinagyít, és a felhőkön túlrá, a felsőbb atmoszférára mutat. Itt még nem történt semmi baj. Ezután bemutatta, hogyan tudja a játékos a falubeleket rábeszél-ni, hogy őt istenítsék, ami erőt ad a játékos varázslataihoz. A falulakóknak aján-dékok adott, egy labdát dobott a közeli mezőre, hogy játszanak vele, majd a teremtmények leírásával folytatta: „A Black & White-ban a kitalált világ bármelyik élőlényét óriási méretűre bővíthetjük a karámunkban” Itt Peter bevihott egy editort, és egy csimpánzt King Kong méretűre növesztett. A lény első dolga az volt, hogy végigtiport a falun, felkapott egy ott lakót és megette. „Oh!” kiáltott fel Peter. „Látják, meg kell tanítani a teremtményt, hogy a falubéliek elfogyasztása nem helyes dolog. Ugyanúgy kell őket, mint ahogy egy igazi kis-állatot, vagy kisgyereket: jutalmazással és büntetéssel.” Az egeret gyorsan jobbra-balra mozgatta a majom fején, így a kéz formájú kurzor jól elpáholta a szerencsétlen állatot, majd hátalökte, mire az fájdalmas arckifejezést vágott. A közönség el volt ragadtatva. Ezek után Peter elküldte a maj-mot a faluból. Az, miközben ment, áthaladt azon a mezőn, ahol Peter előzőleg ledobta a labdát. Időközben a labdát megtalálta egy kisebb csapat falubeli, és mostanra már javában rugdosták a bőrt.

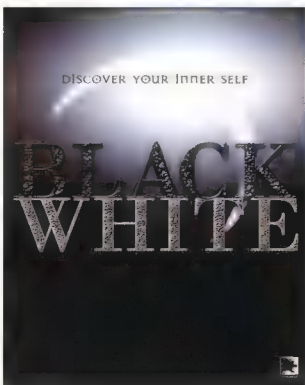
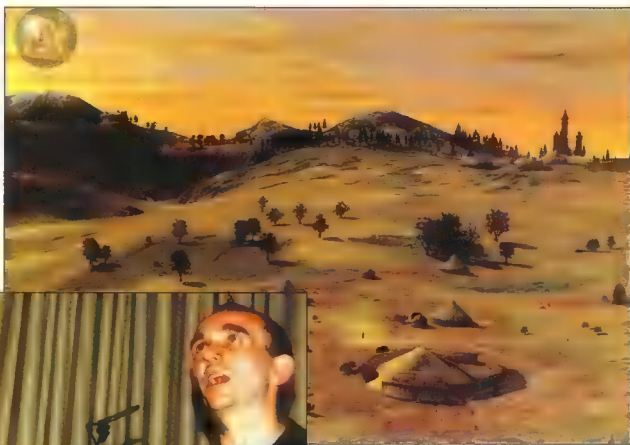


mintegy feltalálva a focit. A bemutató utolsó részében néhány varázslatra került sor: egy villámcsapásra, egy tűzgolyóra, egy falu körüli védőkupola létrehozására. végül Peter egy földszellemet idézett meg, aki megteremtett egy erdőt. Ahogy Peter visszatekerte a demót és a közönség kérdéseire várt, tapsvihar zúgott végig a termen. Az időzítés tökéletes volt. Senki nem vette észre, hogy időközben a teremtmény útkereső algoritmusá végtelen ciklusba került és állandó jelleggel megpróbált körüljárni egy épületet, miközben kikerült egy fát. A játék totálisan lefagyott, de a demóban – ami 35 percig tartott – nem volt egyetlen hiba sem. És – annak ellenére, hogy egy négy lepedőnyi képernyőre vetítették ki – fantasztikusan nézett ki! A pixeleket nem lehetett észrevenni...

A másik dolog, amit az E3-ra viszünk, a játék doboza.

Tegnap egy csapat doboz-tervező érkezett hozzánk az Electronic Artstól, a Black & White 15 különböző fedéltervével.

Képzeltetek, milyen parázs vita alakult az irodában. Jó kis gyűjtemény volt, sőt, néhány egészen szellemes ötlet is volt köztük. Például mutattak egy tervet M.C. Escher festőművésztől, ami fekete és fehér angyalokat és ördögöket ábrázolt. Tökéletes bemutatása a játék „jó a rossz ellen” alapfelfogásának! Egyes tervezők egyszerűek és elegánsak voltak, míg mások lazábbak. A döntés már megtörtént, de nem áruljuk el Nektek, hogy melyikre esett a választásunk. Várlatok türelmesen, és majd meglátjátok...



Az Időrévész

Beszélgetés Rátkai Istvánnal

A régi Commodore-tulajdonosok közül bizonyára sokan emlékeznek még Rátkai István nevére. Az említett úriember magyar számítógépes játéktörténelem egyik oszlopos tagja – némi túlzással azt is mondhatnánk, hogy egy egész korszaka –, aki még a C64-es időkben írt négy szöveges kalandjátékot (Időrévész, Bosszú, Új Vadnyugat I-II). Ezek a játékok az akkoriban megjelenő magyar programok közül messze a legnépszerűbbek voltak, ám mára már feledésbe merültek. Felőtt egy generáció, aki már nem ismerhette meg a híres Rátkai-kalandokat... Ezen felismeréstől vezérelve gondoltunk egy nagyot: felkerestük Istvánt, hogy meséljen olvasóinknak magáról, a játékírás hőskoráról, valamint a játékpiacon mai helyzetéről.

ZED: Egy Internetes játékházban egy időben rendszeresen feltűnt a neved a logikai feladványok leggyorsabb megfejtői között. Mióta foglalkoztatnak ennire a játékok?

Rátkai István: Gyermekkorom óta, mint mindenki mást. Legfeljebb én lassabban nötem fel, később komolyodtam meg.

ZED: Mikor találkoztál először számítógépes játékokkal?

R.I.: Általános iskola 7-8. osztályában, ABC 80-on láttam először játékokat, aztán fél év múlva megírtam az első játékprogramomat egy nyári táborban. Akkoriban az ABC 80 volt az elérhető legjobb gép...

ZED: Ez milyen masinák között?

R.I.: Az ABC 80 egy-két évig tartotta magát, aztán középiskola 3. osztályában megjelent a Commodore 64, az ment jó ideig – a Spectrum nálam teljesen kimaradt. Utána be-

lekóztoltam az Amigába is, de ott már éreztem, hogy egy egész csapat kellene ahhoz, hogy igazán jól lehessen alkotni, és mivel azt nem sikerült megszerveznem, Amigán szinte csak játszottam. Ezt követte a Super Nintendo a Novotrade-nél, majd egy kis Sega Saturn-kitérő után jött a PC.



ZED: Milyen nyelveken programoztál?

R.I.: A szöveges kalandjátékaimnál még BASIC is volt, aztán assembly, aztán assembly, aztán assembly... aztán C, C++, és most Java. Az Internetes alkalmazások miatt az SQL-be is muszáj volt belemenni, és az sem árt, ha az ember ismeri az ASP-t, JSP-t és egyéb Internetes technológiákat.

ZED: Amikor a híres kalandjátékaidat írtad, hogyan működött a terjesztés?

R.I.: Létezett az egy szem Novotrade, ahova az ember elvitte a programját, és jól elküldték, hogy az milyen rossz. Azután, ha már elég sokat járt az ember vissza, és egyszer csak villantani tudott valamivel, akkor azt mondták, hogy ez már nem is olyan rossz, és ők majd terjesztik, de mire nagy kegyesen hajlandók voltak terjeszteni, addigra már száz ember klopota tőlük, és mindenkinek megvolt. Így járt szegény Időrévész... Eladtak belőle vagy 50 példányt, mert mire egy év huzavona után végre megjelent, már mindenkinek megvolt az onnan klopolt és lemásolt verzió. Ezután már saját magam terjesztettem a játékaikat. Nyomdában gyártottam borítót, a Keravillából vettem 10-20 perces demokazettákat, aztán otthon

egy hétvégén keresztül másoltam és hajtogatam, majd hirdetéseket adtam fel. Végül postán terjesztettem az egészet, és könyvesboltokban, ahol árultak játékokat. A Bosszút már így terjesztettem, és nagyon jól működött a direkt marketing rendszer, főleg, hogy az Időrévészben sokan elakadtak, és levelet írtak nekem (a játékoknál volt a címem). Nekik a segítségével együtt ment a körelvél, hogy nem akarják-e megvenni a Bosszút.

ZED: Ezeknél a játékoknál mennyire okozott gondot a kalózkodás? Hogy próbáltál ellene védekezni?

R.I.: A játékokban egy bizonyos helyszínen a tájékoztató füzet példamondatait kellett beírni, máskülönben nem juthatott tovább a játékos. Jó kis védelem volt, nem is tudták kiszedni a

programból... Hiába verték a mellüket a crackerek-csapatok, hogy megtörték, csak annyit tudtak vele kezdeni, hogy beleírták egy külön file-ba a példamondatokat, de a védelmet nem tudták kiszedni belőle. Aztán az Új Vadnyugat I-nél – vagy már a II-nél, nem tudom pontosan – megvettem egy speciális védelmet egy fickótól, aki a Novotrade-ben dolgozott. Ez jól is működött, viszont valamelyik crackercsapat már tört fel olyan programot, amelyet ugyanez a védelem védett, és megvolt rá a törésük. Ezért „besztem a lemezt-lefuttattam a törés-kiveszem a lemezt”-módszerrel elég hamar megtörték az én játékokat is, de a példamondatokat ekkor sem tudták kiszedni. És ott volt még az általam írt SSS vírus...

ZED: Ez mi volt?

R.I.: Egyfajta védelem volt ez is. Ha valaki lemásolta a lemezt vagy levette az írásvédelmet róla – tehát már nem az eredeti verzió volt –, akkor egyszerűen letörölőre a lemezt. Nem a mai értelemben vett vírus volt, mert csak a saját lemezen tudott működni, de azért jó néhány ember pórul járt vele... De akkoriban ez csak egy bohókás ötletnek számított, még nem volt annyira komoly a vírus-kérdés.

ZED: Ha már a kalózkodásról volt szó: mi a véleményed az illegális szoftvekről?

R.I.: A kalózkodás mindenképpen elítélendő, de nem úgy, ahogy azt a magyar joggyakorlat kezdi csinálni. Szokták emlegetni a megélhetési bűnözést – lopásokkal, betörésekkel kapcsolatban. Kicsit rossz a hasonlat, de valami ilyesmi szerintem az is, amikor valaki átmásol egy játékot a haverjától és azzal játszik, mert nincs pénz megvenni az eredetit. Más kategória az, aki nagyzásban mós, terjeszt és értékesít. Ez ellen kellene minden erővel harcolni, nem az otthoni kiselhasználókkal kikezdeni. Persze, ők is „bűnösök” valamilyen szinten, de nem kellene egy lapon emlegetni őket a kábítószor-dealerekkel. Ezen kívül a törvényeknek és a joggyakorlatnak nem lenne szabad gyökeresen eltérni az általános elfogadott etikai normáktól. Márpedig – lássuk be – Magyarországon ma még teljesen elfogadott az, hogy lemásolom a játékot a haveromtól. Ennek gazdasági és történelmi okai vannak (10-12 éve még egyszerűen nem lehetett legálisan hozzájutni a játékokhoz hazánkban), először az emberek hozzáállásán kellene változtatni, és csak aztután büntetni. Szép lassan majd úgyis visszazsúrul a kalózkodás nálunk is. Addig is tessék szabad szoftvert használni! Windows helyett Linuxot és otthoni használatra ingyenes Linuxos szövegszerkesztőt, táblázatkezelőt, Internetről letöltött szabad utilityket. Szinte mindent meg lehet szerezni ingyen legálisan, legfeljebb nem lesznek benne a soha nem használt extra funkciók, amittől a Microsoft termékek olyan drágák, nagyok és lassúak. A játékokkal sajnos nem ilyen egyszerű a helyzet, a hagyományos játékokért mindig fizetni kell... Az illegális másolatok terjesztőit kell elkápní, nem a játszani szerető, csóró diákokat!

ZED: Annak idején többen próbálták Téged követni a kalandjáték-írás terén, és a legtöbb ember a szövegértelmező megírásánál akadt el. Te ezt hogyan oldottad meg?

R.I.: Nagyon egyszerűen. Lehetett volna írni nagyon jó, nagyon bonyolult szövegértelmezőt (a C64-es Hobbist például zseniális volt, egész cirkalmas körmondatokkal képes volt megérteni), de egyszerűen nem volt rá szükség. Abból indultam ki, hogy a játékosok lusták gépelni, hosszú mondatok helyett csak néhány szót fognak bepötyögni. Nem volt értelme feleslegesen foglalni ezzel a memóriát, az erőforrásokat. Olyan szövegértelmezőt hoztam létre, ami éppen elég ahhoz, hogy játszható legyen, úgyhogy „Ige+főnév”, esetleg „Ige+főnév+főnév” sémákkal mindent megoldottam. Szótöveket vizsgáltam, illetve még arra sem vettem a fáradságot, hogy egy algoritmussal megkeressem a szótöveket és a hozzá tartozó végződéseket. Ehelyett a szöba jöhető összes szótöveget leírtam. A Bosszúban és az Új Vadnyugatban ez már úgy működött, hogy minden szónak csak az első négy betűjét vizsgáltam. Tehát a „KÉSSÉL” szónál csak a „KÉSS”-t vettem figyelembe, és úgy válogattam össze a szavakat, hogy ne legyen átlédés az első négy betűk között. Mindegyikhez számot rendeltem, tehát például az „ELVAG KÉSSÉL KÖTELET” akció mond-

juk a 12 25 36 számtrióknak felelt meg, és csak azt kellett megnézni, hogy az adott helyszínen van-e erre az akcióra értelmes reakció. Sokkal egyszerűbb volt az egész, mint ahogy azt sokan túlmisztifikálják. Egy játékprogramnál nem a tökéletességre kell törekedni, hanem a játszhatóságra, tehát nem kell hiperérzékeny szövegértelmezőt készíteni, mert a játékosok úgysem használják ki. Nem attól jó a játék, hogy mindent megért, hanem attól, hogy jó a cselekmény, hogy gyors stb. A lényeg tehát egy nagyon hatékony, nagyon egyszerű szövegértelmező készítése volt, de még így is észre lehetett venni, hogy azoknál az utasításoknál, amelyek a program belső felépítésében „hátnál” helyezkedtek el, egy picivel többet gondolkodott a program.



ZED: Melyik volt a legsikeresebb C64-es játékod?

R.I.: Játsszani talán az Időréggessel játszottak a legtöbb, annak ellenére, hogy abból kelt el a legkevesebb. Nagyon jó érzés volt, amikor az első segítőskérő levelek megérkeztek – még jóval a hivatalos megjelenés előtt! Később ennek már nem örültem annyira...

ZED: Melyik volt a Zed kedvence?

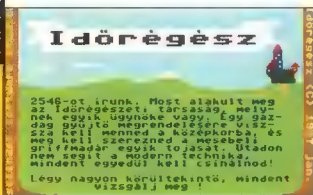
R.I.: A Bosszúval olyan viszonyból voltam elégedett, hogy az már egy viszonylag kiforrott technológia volt, tehát az Új Vadnyugatban nagyon keveset kellett csiszolnom rajta, az Új Vadnyugat 2-ben pedig szinte semmit: ugyanazt az engine-t fel lehetett használni, csak a sztorit, a képeket és a szöveget kellett kicserélni. Ilyen szempontból tehát a Bosszú volt a legjobb, mivel elvitt a hátán három történetet. Az Időréggész is nagyon szerettem, és volt még egy játék, amely úgy tűnik, végleg elveszett. Fazekas volt a címe. Ez volt igazából az első szöveges kalandjátékom, ami a volt sulimból játszódtott. Egy versenyt írtam, és senkinek nem adtam oda, de tönkrementek a lemezeim, úgyhogy ez teljesen elveszett, tudtommal senkinek nincs meg. Talán egy fiókban porosodik még valakinél egy lemez... Ezúton kérem a kedves olvasókat, hogy ha tudnak még életképes kópiáról, azt küldjék el nekem egy másolat erejéig, halás lennék érte (név és cím a szerkesztőségben)! De hogy későbbre válasszok: mindegyik játék kedvencem volt, mindegyiket nagy kedvvel írtam.

ZED: Az Új Vadnyugat 3 miért nem készült el? Úgy tudom, eredetileg trilógiának szántad...

R.I.: Hát, már nem is emlékszem igazán, hogy miért hagytam abba. Azt hiszem, egy kicsit ráuntam a szöveges kalandokra, és időm sem volt már annyi. Pedig a történet is megvolt, jó sok keveréssel, több szállal, és visszakapcsolódott az Időréggészhez – tulajdonképpen annak a második része is volt egyben. Valahogy úgy hangzott a sztori, hogy az Új Vadnyugat hősnéke elfogy a pénze, és beáll az Időréggészeti Társasághoz, akik visszaküldik őt a múltba – azaz az akkori jelenbe –, hogy hozza el a programozás atyjának, Rátikai Istvánnak egy dedikált fényképet... A teljes történet megvolt már egy csomó poénnal, fordulattal megtűzelve. Volt benne például egy olyan rész, amelyben az Új Vadnyugat 3 kalózpéldányát kellett megszerezni, és a hős onnan tudhatta meg, hogyan juthat tovább... De akkor már egyetemista voltam, dolgozni kezdtem, ráadásul kezdett lecsengeni az egész Commodore-láz, és valahogy abbamaradt a dolog...

ZED: Annak idején elég sok vád ért Téged, hogy nehezek a játékaid. Ehhez mit szólsz?

R.I.: Mégis hogy tetszettek mindenkinek... Lehet, hogy ez volt a kulcs: egy könnyű játékkal elbohókodik az ember egy delután, aztán másnap már el is felejté. De egy olyan játék, amelyben még egy hónap alatt is csak a feléig jutsz el, jobban megmarad. Aki pedig végképp elakadt, és írt nekem, annak segítettem. A Bosszúban például nagyon sokan nem jöttek rá, hogy várni kell egy helyszínen. Nézett is nagyot a postásiskasszony, amikor feladtam több



tucat levelezőlapot, melyeken egyetlen szó szerepelt: VÁR...

ZED: *A Commodore-ok eltűnése után a PC-s világban hogy állt meg a helyed?*

R.I.: Volt átmenet, tehát a PC előtt foglalkoztam a Super Nintendóval és a Sega Saturnnal, amikor PC-re váltottam, már javában nyomult a Windows – a PC-k „interrupt-buherálás korszakát” tehát már kihagytam.

ZED: *Milyen végzettségedet van egyébként? Emeltetted, hogy egyetemre jártál...*

R.I.: Gimnáziumi érettségi...

ZED: *Nem fejezted be az egyetemet?*

R.I.: Nem én! Az ELTE-re jártam, programozó matematikusi szakra. Voltak jó tanítárgyak, de jelentős lemaradással tanították a dolgokat, és teljesen a matematikára, az analízisre helyezték a hangsúlyt, ami engem nem érdekelt – a mai napig nem tudtam belőle használni semmit. Úgy döntöttem tehát, hogy autodidakta módon képezem magam, és elmentem dolgozni. Az idő engem igazolt...

ZED: *Hol dolgoztál az egyetem után?*

R.I.: Először a Novotrade-nél, Super Nintendóra írtuk meg „Star Trek: Deep Space Nine-t”, illetve meg az időregész után is volt egy Novotrade-es kiterő, az Express Raider című játéktérmi programot konvertáltuk C64-re – szerintem egész jó eredménnyel. Ezután a Humansoft-hoz kerültem, és beleavagtam régi nagy álomba: egy igazi – szó szerint igazi – számítógépes szerepjáték-rendszert készítettem, ami nem arról szólt, hogy „kövessük a sztorit, és vagy jó vagy vagy rossz”, hanem a játékos ténylegesen szabad döntéseket hozhat. Ez olyan szinten működött, hogy a programozónak – nekem – nem is kellett szigorúan törődnie azzal, hogy minden feladatra megoldást keressen, ezt rábízhattam a játékosra. Tehát nem egy történet, egy sztori volt adott, hanem egy világ, amelynek szabályait, fizikáját kódoltam le, és a játékos ezen belül szabadon cselekedhetett. A rendszer elkészült, néhány pályát is készítettünk hozzá, de hiába

háztunk vele, nem tudtuk eladni. Vagy nem volt jó az eladási stratégiánk, vagy nagyon nem vevők az amerikaiak az ilyesmire. Sajnos tény, hogy ha egy játék nem csillog-villog nem zenél tizenkét szőlamban, azt rögtön nem is tekintik játéknak, pedig szerintem rengeteg ember van a világon, aki a játékot többre értékeli a külsőnél.

ZED: *A főiskolán mi is szívesebben játszottunk a Moriaúval, mint az Eye of the Beholderrel...*

R.I.: Pontosan! A Moriát én is sokszor emlegetem: „A” betű kergette a „Z” betűt, és mégis emberek százai játszottak vele világszerte. Viszont ez ma már nem elég. Nem lehet elmenni az Activisionhoz, hogy „tessek itt a” kész játékrendszer, az engine működik, de nincs pénzünk nyegven grafikusra és húsz pályatervezőre, viszont erre már bármit fel lehet építeni” – ezt nem lehet így eladni. Pedig szerintem a játék még „mai napig is piacképes lenne. A Balduur’s Gate-től nagyon sokat vártam ebből a szempontból, de ott is a sztori a fontos, nagyon kevés szabad cselekvése van a játékosnak. „Leütöd-nem ütöd le”, „kinyitod-nem nyitod ki” – „igen-nem”-választási vannak a játékosnak. Ezzel szemben az én rendszeremben, amit „játékos” a program egyik pontján megtehet, azt megteheti bármely más pontján is, tehát abszolút sztorifüggetlen az egész. Sajnos, senkinek sem kellett a rendszer, nekem pedig tovább kellett lépnem...

ZED: *Igy kerültél az Uproar Kft.-hez...*

R.I.: Igen, ott a mai napig Internetes programokat fejlesztünk, amelyeket a www.uproar.com-on meg is lehet tekinteni. Valamennyi ezek is játékok, de messze nem azon a szinten, ami egy embernek a számítógépes játékokról az eszébe jut, inkább online játéktárolók, kvízműsor, szerencsekerék, dupla vagy semmi, és hasonló egyszerű játékok. Az jó benne, hogy Internetes játékok, modern technológiákkal készülnek, és rengeteg újdonságot tanulok itt, hiszen minden új dolgot első kézből megkapunk, mert naprakészen követni kell a technikákat.

ZED: *Úgy tudom, készül egy saját Internetes játékközpont is...*

R.I.: Így van, a www.jatek.hu, ami egy Uproarhoz hasonló szórakoztató site, csak magyarul. Amióta a látogatószám megnövekedett, nagyon haldoklik szegény, de remélem, hogy mire ez megjelenik, minden rendben lesz megint. (az interjú június végén készült) Ajánlom mindenkinek, hogy kukkantson el erre a címre!

ZED: *A régi és a mai programozási módszerek, technikák mennyiben különböznek?*

R.I.: A C64-es időkben a „bitvadászat” volt igazán jellemző. Én például a Bosszúban és az Új Vadnyugatonban maximálisan kihasználtam a gép kapacitását. Ott kökeményen harcolni kellett a memóriáért, végül 4KByte lett maga a program, a többi mind adat volt. Akkoriban mind optimalizálni kellett sebességre és helyre, ma már a PC-n ez máshogy működik. Nagyon sok program, komplexebb, a memória és a sebesség már messze nem számítanak, ami fontos, az az, hogy a programozó milyen gyorsan tudja elkészíteni az adott programot, illetve mennyire tudja ezt karbantartani, javítani. Tehát már nem a futó kódra kell optimalizálni, hanem az előállítás idejére, és nem árt, ha néhány modul újra fel lehet használni egy másik programban.

ZED: *Szerinted mit tartogató számunkra a játékok jövője?*

R.I.: Három lehetséges irányt tudok elképzelni. Az egyik mindenképpen az, hogy még több pénz, még több erőforrással készítsék el a programokat, lerendeljük a fél világegyetemet, hatszáz



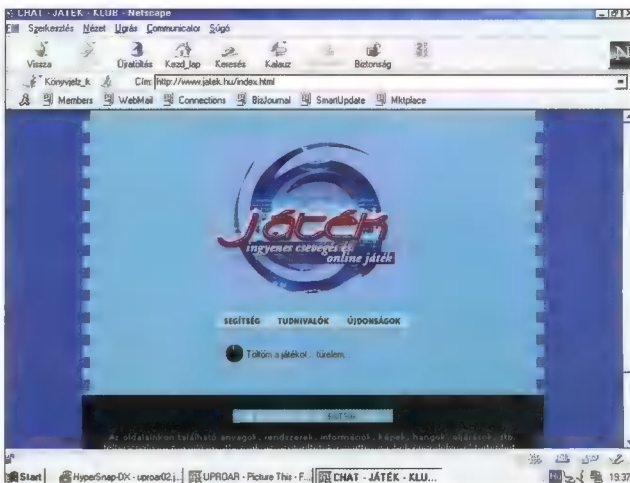
szólamú zenét írnak hozzá, és DVD-n adják ki, de a csillogás mögötti játék semmivel sem jobb, mint egy tíz évvel ezelőtti játék. A második lehetséges út a rétegiátékok jövője, tehát olyan programok, amelyek egyre speciálisabb igényeket elégítenek ki. Végül nagy jövője van még az Internetes szórakozásnak is, tehát olyan játékoknak, amelyeknél az a fontos, hogy minél több emberhez eljussanak. Ezek ingyenes, apró kis szórakoztató játékok, és ezeket az a nagyon széles réteg képviselői használják, akik soha nem vesznek játéktérmet, mert tanulásra vagy munkára vették a gépet. Nekik tökéletesen megfelelnek egy kis kikapcsolódásnak ezek a játékok. Ez az a terület, ahol talán visszatér a magányos hősök ideje, tehát egy új ötletet egy-két ember is meg tud valósítani – bár már itt is megjelentek a nagymogulok a hatalmas központjaikkal, portáljaikkal.

ZED: Arra nem gondoltál még, hogy elmenj egy nagyobb külföldi fejlesztőcsoPTHoz csillogóvilágó játékokat gyártani?

R.I.: Persze, gondoltam rá, próbálkoztam is, de nem megy ez ilyen egyszerűen. Nagy vagy szerencse kell hozzá, vagy nagy ismeretség, esetleg az embernek villantania kell valamit. Nekem egyik sincs meg, villantani pedig úgy látszik, nem villantottam elég nagyot. Magyarországon még elég sokan emlékeznek a játéka-imra, így amikor itthon munkát kerestem, elég volt a nevem. A Novotrade-nél semmi papírt nem kértek: „Te Ádám vagy? Holnap jö-hetsz dolgozni!” De nyugaton ez nem elég.

ZED: Mit szólna a játékipar elízletiesedésé-hez? Régen még a lelkes amatőrök vitték előre az ipart. Manapság ez már nem jellemző...

R.I.: Igen, sajnos ez így van, hozzátevé, hogy szerintem ma már nincsenek olyan nagy robba-nások, mint régen. Anno egy játékon meglát-szott, hogy a készítő szívetek-lelküket beled-ták, és ezért születtek olyan fantasztikus klasz-szikusok, például C64-re is. Ma már nincs ilyen – rossz játékok ma is vannak, de igazán jót, igazán egyént nem, vagy csak nagyon ritkán lehet találni. A játékipar a piacnak dolgozik, és sajnos a piac legjelentősebb része amerikaikból áll, az amerikai piac felvevőképeségének legnagyobb részét pedig a TV-szemétnél felött kiskölykök al-kotják, akik tényleg nem látnak túl azon, hogy „ez most de szép” és „ez most de jól szól”. Van-nak azonban igényesebb emberek is. Nagyon so-kan szeretik például a szerepjátékokat, ahol nem a látvány a fontos, hanem a játérendszer. Az ő igényeiket tudnák kielégíteni az alulról szervez-

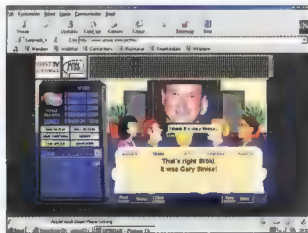
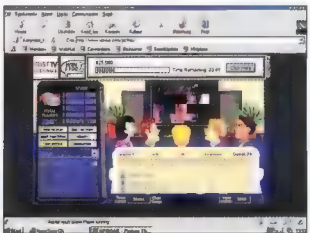
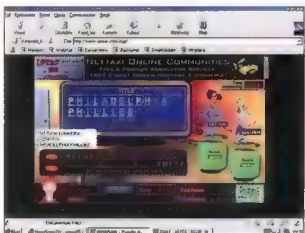


ZED: Térjünk vissza a játékokhoz: mit szólna

■ hagyományos kalandjátékok kipusztulásához?

R.I.: Az előbb már említettem ezt. Adott az amerikai kissrác, ötszáz szavas szókincsel, nem tud helyesen leírni egy szót, persze, hogy nem tetszik neki ■ szöveges kalandjáték, hiszen jó-formán a saját nyelvét sem képes beszélni. Ki kellett szolgálni a tömegigényt, ezért váltotta fel a kattintgatás a gépelést. Hozzáteszem, hogy

nak, és ha az ember tényleg jó, be tud kerülni ebbe a körbe. Továbbá össze lehet állni néhány embernek, készíteni egy játékot és villantani vele valamit – egy százalék alatt van az esélye, hogy megjelenik, de arra jó lehet, hogy ugró-deszaként szolgáljon. Programozási nyelvről pedig mindenkinek ajánlom a javat: Internetes nyelv, nagyon jól használható, és jól meg is lize-ri ■ java-programozókat. Magyarország



kedő lelkes amatőrcsoPTHok, akik hajlandók hajnali négyig vacakolni arról beszélgetnek.

ZED: Gyakran emlegeted a szerepjátékokat. Az igazi, táblás-kockás szerepjátékokkal is közeli kapcsolatban állsz?

R.I.: Kipróbáltam őket, de nem jött igazán be. Én olyan ember vagyok, aki nem szereti a rend-szerességet, márpedig a szerepjáték – ha igazán szívvel játsszák – rendszeres partikát követel meg. Három-négy rendszert is kipróbáltam, de igazán aktívan egyiket sem üzem. Megmarad-tam a számítógépes szerepjátékoknál, azokat viszont imádom. Most is tele van a fejem játé-ötletekkel...

ZED: Az olvasmányaidat is eszerint válo-gatod meg? A fantázia birodalma vonz?

R.I.: Igen, főleg sci-fi-t és fantasyt olvasok, nagyjából azokat, amelyek itt, a Te polcon is megtalálhatók...

lehet nagyot alkotni ebben is.

ZED: Ha már itt tartunk: a mai játékok közül melyek tetszenek leginkább?

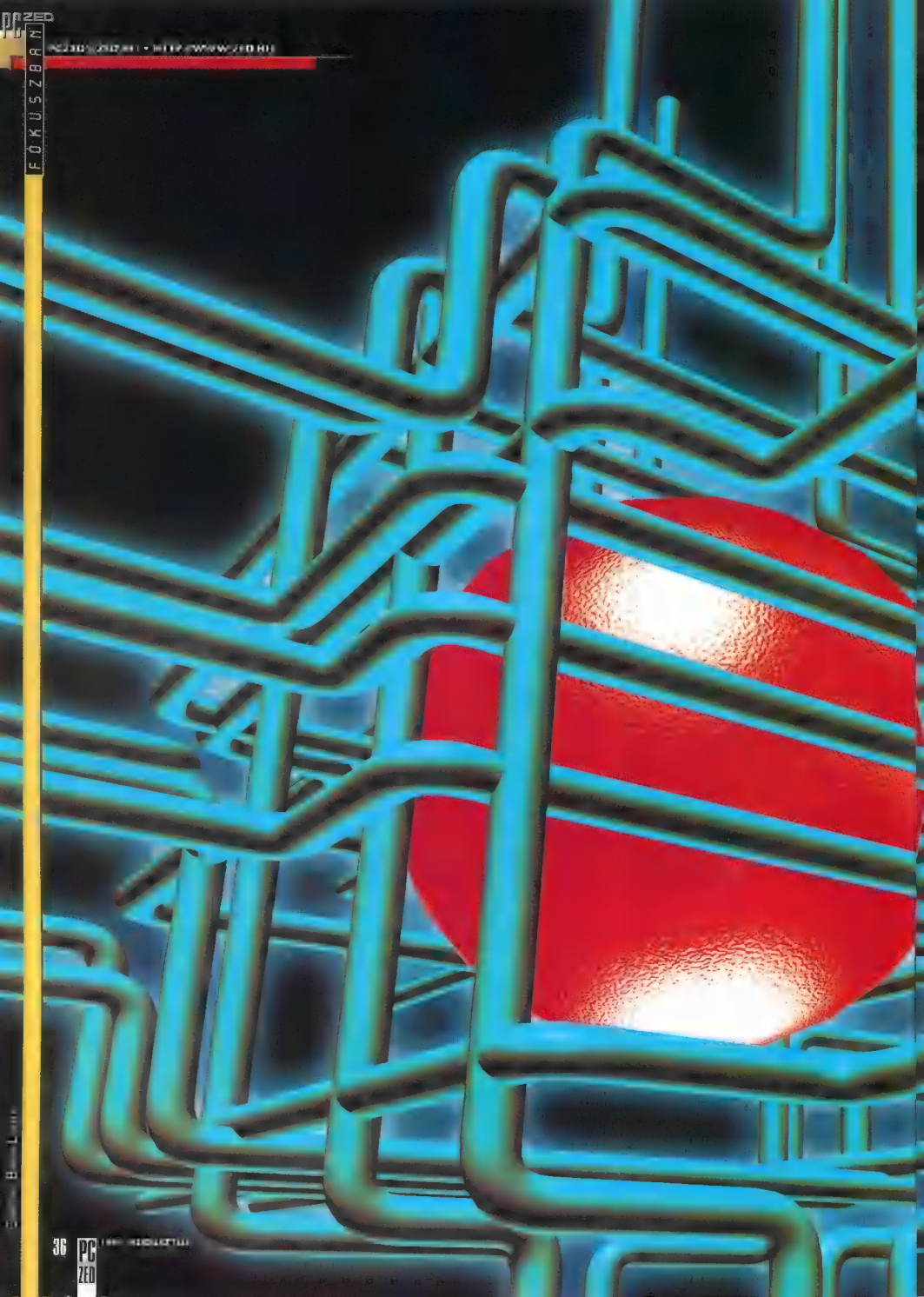
R.I.: Szeretem ■ szerep- és stratégiai játéko-kat. Tetszett a Baldur's Gate, a Might & Magic VI, bár igazán jó szerepjátékot szerintem még nem írtak (talán a Bard's Tale 3 az egyetlen ki-vétel). Jó volt még a Civilization I-2, a Heroes-sorozat, a Master Of Orion, és természetesen ■ Quake, elvégre kell egy kis feszültség-levezető is...

ZED: Mit tanácsolsz azoknak az új ifjú tördok-nak, akik azt tervezik, hogy játékkirásra adják a fejüket?

R.I.: Programozni kell, mint az örült, aztán ki-sebb cégeknél el lehet helyezkedni – az Uproar is keres meg munkatársakat, lehet jelentkezni! –, keresni kell, és lehet találni. Van három-négy cég Magyarországon, akik játékkirással foglalkoz-

olyan szempontból szerencsés, hogy eléggé ha-tármentes volt ■ konzolok részéről, tehát a C64 uralkodása után nálunk nem volt konzol-mánia, rögtön jött a PC. Szerintem az USA-ban tapasztalható programozó hiány egyik oka az, hogy odakint a konzolok elég jelentős korszakot tudhatnak magukénak. És a konzolokkal ját-szóknak nem volt megadva a lehetőség, hogy beleköstöljanak a programozásba. Márpedig ab-ból az emberből válik jó programozó, aki már 16-17 éves korában kódol. Én is találkozom né-ha nálam jóval fiatalabb programozó srákokkal, és gyakran elhűlök azon, hogy mire képesek... Szóval, ez a konzolos előny még a javunkra vál-hat: ■ konkurencia folyamatosan „elbukt” ■, míg mi programoztunk tovább. Én biztatók minden-kit, és drukkolok mindenkinek, aki játékkirásra ad-ja a fejét.

STÓKI



AZ INTERNET

Internet. A XX. század végének legfontosabb „varázsszava”. Úton-útfélen találkozik vele az ember, mondhatni a csapból is ez folyik. Miért is? Valóban olyan jelentőségű találmány lenne, egy másik világ, egy felfedezésre váró új dimenzió, ahol az emberiség az eddigi hibáiból tanulva legre lerakhatja egy igazi szép új világ alapjait? Vagy csak egy divathullám, egy felkapott frázis, egy aktuális „forró téma”, mint amilyen néhány évtizede az űrutazás volt?

The collage consists of several overlapping screenshots of web pages from the late 1990s. The top row shows a Yahoo! search page with the text "Daily Essentials" and "Search the Web Here". Below this, there are screenshots of a "Stock Quotes" page, a "Features" page, and a "Webmaster" page. The middle section features a large "index" page with a "NAPI SAJTÓSZEMLE" (Daily Press Review) section. Below this, there are screenshots of a "Netscape" browser window showing a "Netscape" page, a "Netscape" page with a "Netscape" search bar, and a "Netscape" page with a "Netscape" search bar. The bottom section shows a "Netscape" browser window with a "Netscape" search bar, a "Netscape" page with a "Netscape" search bar, and a "Netscape" page with a "Netscape" search bar. The text is in Hungarian, and the overall theme is related to the early internet and web browsing.

Hírlevél - iratkozzon fel!

megfogalva a Net munkaeszközzé, majd a grafikus felhasználói felületek és a WWW elterjedésével divattá és a TV-hez és a telefonhoz hasonló, már-már hétköznapi háztartási eszközzé vált.

MÁRA ÉS JÓ ÉS AZ ÉRTÉK

Az világháló eredeti funkciójából adódóan az Internet elsődleges felhasználási módja ma még a közvetlen információcsere, azaz az elektronikus levelezés. Az e-mail jóval gyorsabb, kényelmesebb, olcsóbb, rugalmasabb és biztonságosabb a „csípagostának” (snail mail).

A VILÁG LEGÁTOGATOTTABB WEBOLDALAI

(a látogatók száma egy hónapra értendő, a visszatérőket nem számítva)

1. AOL NETWORK	46,4 millóni	9. BLUEMOUNTAINARTS.COM	11,5 milioni
2. MICROSOFT	32,4 milioni	10. NETVISTA	10,6 milioni
3. YAHOO	31,2 milioni	11. AMERICA.COM	10,4 milioni
4. LYCOS	28,9 milioni	12. YOCOM.COM	8,8 milioni
5. GO NETWORK	21,5 milioni	13. ERM	8,5 milioni
6. QROCITIES	19,5 milioni	14. REALISTE PORTFOLIO	8,4 milioni
7. THE EXCITE NETWORK	17,4 milioni	15. CNET	8,1 milioni
8. TIME WARNER ONLINE	13,4 milioni		

A LEGNÉPESZERŰBB HÍROLDALAK, MAGAZINOK

Rank	Channel	Viewers (millions)	Rank	Channel	Viewers (millions)
1.	NEWS CHANNEL	15.3	10.	WUFI-TV	5.1
2.	AOL ENTERTAINMENT CHANNEL	11.3	11.	DISNEY ONLINE	4.5
3.	SPORTS CHANNEL	8.4	12.	COM	4.2
4.	AOL COMPUTING CHANNEL	8.1	13.	WUFI-TV	4.1
5.	WUFI-TV	6.9	THE WOMEN'S NETWORK		
6.	WUFI-TV	6.1	14.	SONY ONLINE	3.9
7.	WUFI-TV	5.5	15.	WUFI-TV	3.5
8.	MININGCO.COM	5.4	FORRS: WWW.MEDIAMETRIX.COM		
9.	CNN.COM	5.2			

FORRÅS: WWW.MEDIAMETRIX.COM

becézett hagyományos papír-boríték alapú postánál, így komoly konkurenciát teremt neki – sőt, mértékartó jóslatok szerint is egy-két évtizeden belül teljesen ki fogja szorítani azt. Elektronikus leveleinket minimális számítógépes ismeretek és néhány adat (fel-
szavak, levelező szerver stb.) birtokában a világ bármely sarkában az Internetre csatlakozó sokmillió gép valamelyikéhez hozzáférve elolvashatjuk, pillanatok alatt válaszolhatunk rájuk, file-akat csatolhatunk hozzájuk – a hagyományos levelekhez hasonlóan csupán ■ címzett címére van szükség. A hite-
tetlen méretű forgalmat büszkén csökkentve az utóbbi időkben két komoly problémákat okozó „vész”
sópórt végig az Interneten: az egyik ■ spam, a kértelen e-mail reklám-levelei áradata. A spam

rusitást. A gonoszabb mailvírusok (ilyen pl. az év elején elterjedt Melissa, amelynek az íróját nemrég kapták el, és ha minden vádpontban bűnösnek találják, több száz (!) évnyi börtönt kaphat) által okozott kárt a szakértők százmillió dolláros nagyságrendekben számolják...

Az e-mailes levelezés kiterjedtebb, fejlesztett verzióját jelentik a különböző hírcsoportok (Usenet) és fórumok. Ha az e-mail egy hagyományos levél elektronikus formája, a Usene-

Corrado

Andras eloben installál Lino

MATAV

DB... zhasznó ismereteket
... információkat és

és szórakoztató.

...előző, az életről a tudomány
árdekesebb kultúrális programok.

...idő is meretlen adatkokkal

AV Family Filter - AV Photo ■ Media

Ételvezető hármasszimuláció

► Another Strong Qual **SHOP**

ALTA GET



1999. AUGUSZTUS

te, illetve fórumokat egy hatalmas hirdető-
táblánként képzelhetjük el – bárki, aki arra
jár, elolvashatja az üzenetünket és reagál-
hat rá – minden hozzászólás nyilvános, így
több ezer emberhez juttathatjuk el monda-
nivalónkat, és sok száz személyes viták jö-
hetnek létre. Az ilyen nyilvános fórumok
hihetetlen mértékben felgyorsítják az infor-
mációáramlást: semmi sem történhet a vilá-
gban úgy, hogy valaki hírt ne adjon rála
egy newsgroupban, innenől pedig minden-
ki tud róla, akit érdekel ■ **dolog. Ez ■** nagy-
szerű kommunikációs csatorna – azon
felül, hogy fantasztikus, ahogyan össze-
tudja fogni a világ bármely részén élő, az
össze érdeklődésű embereket – természetesen
újrszer problémákat vet fel: nyilvánvaló a
spam-veszély, bár ezt a hircsoportok fel-
ügyelői és a fórumok moderátorai elég jó
hatásokkal semlegesítik.

Az Internetes kommunikáció harmadik generációját a valódi idejű beszélgető-csatornák (IRC, webchat) jelentik. Ez teljesen olyan, mint egy telefonos konferencia-beszélgetés, csak írásban történik, és akár több tucat szereplője is lehet a világ bármely tájáról. Az ilyen Netes beszélgetések kitermeltek az Internet „hivatalos nyelvét”, ami egy leegyszerűsített, különleges jelekkel, szimbólumokkal és rövidítésekkel tüzelt angol. Ennek ellenére mindenki találhat magának magyar vagy akármilyen nyelvű csatornákat.

Ennyi újdonsággal és lehetőséggel az Internet már jogosan pályázhatna az évszázad legnagyobb jelentőségű találmányának körébe a kommunikáció, az információcsere következő generációjaként – ám ennél sokkal, sokkal többről van szó. Ahogy a grafikus felhasználói felületek megváltoztak a PC-felhasználó, nem feltétlenül informatikus szakemberekből álló közönség, úgy hódította meg a világot a színes-szagos-zenélő-beszélő Internet, a világháló, a „tripla duplává” a World Wide Web

Az alapötlet roppant egyszerű: végy egy rendszert, amelybe szövegből és képekből rakhatsz össze egy dokumentumot. És a dokumentum bármely összetevőjéhez hozzárendelhetsz kapcsolódási pontokat (linkeket), amelyre rákattintva az oldalad más részére vagy akár egy tel-

jesen más, ruggetlen, akár a világ túldolalan levő oldalra ugorhat a HEP ■ Hyper-Text Transfer Protocol, a HTTP, az egész WWW alap-építőköve. A világ összes weboldala kapcsolatban áll az összes többivel, egy bonyolult, napról napra változó link-pókhálón keresztül. Öránként százezerrel születnek új oldalak és szűnnek meg régiek, ■ szupergyors internet-velőgöd pedig természetes módon kitermeli a maga óriását, a napi milliós nagyságrendű látogatottsággal büszkélkedő, ezáltal a hirdetőket és befektetőket szemében aranyat érő oldalakat

Az világháló – lévén több tízmillió ember építi és használja egyszerre, messze túlnőtt azon a szinten, hogy át lehessen látni, navigálni lehessen benne, és egyáltalán nyomon lehessen követni napi fejlődését, változását. A weben minden megtalálható, csak tudnia kell az embernek keresni... A keresés megkönnyítése jötték létre az első keresőszervek, amelyek körül mára már egész iparág és netes műhely, a portál-konceptió épült. Az Internet oldalainak számát pontosan meghatározni lehetetlen feladat, mindenesetre bőven százmilliós nagyságrendekről kell beszélnünk. A legnagyobb, leglátogatottabb oldalak (általában portálok, magazinok vagy ingyenes weboldalszolgáltatók) napi több millió látogatót vonzanak, ami szinte egy TV-adással egyenértékű reklámfelületet jelent az Internetes hirdetőknél. A netes hirdetés fogalma néhány éve még teljesen ismeretlen volt, mára pedig weboldalak ezrei élnek meg reklámbevételekből. A netes vásárlás szokása is villámgyorsan ereszett gyökereket: a legnagyobb Internet-áruház, az Amazon.com látogatottsága nemrég átlépte a bővös havi tízmilliót... A webkereskedelemben félelmetes lehetőségek rejlenek, a különböző TV-shop csatornákat egészen biztosan kiszorítja majd, de bizonyos esetekben (pl. szoftver) a hagyományos vásárlásnak is komoly konkurenciát jelenthet.

Az Interneten minden ingyen van! – mondja a közhiedelem, és sok szempontból igaz is van. E-mail postafiókát és homepage-t területet sok száz helyen kaphat az ember teljesen ingyen (illetve azért cserébe, hogy ezentúl ő és az oldalára kíváncsi emberek rendszeresen látogadják az adott site-ot, növelik a nézettségét, és ezzel az oldal hirdetés értékét). Azonban az, hogy a Neten bármit megtalálhat kitartóan kereső ember, még nem jelenti azt, hogy az Internet egy törvényektől és szerzői jogoktól mentes övezet lenne. Ez az a pont, ahol az Internetet nem lehet a hagyományos médiához hasonlítani. A TV, a rádió ilyen szempontból tökéletesen kontrollálható: adott egy központ, ahonnan az adást

[Click here!](#)
[Browsers](#) | [eBusiness](#) | [Hotels](#)
[Mobile](#) | [Contact](#) | [Hardware](#) | [De](#)
BANK Stock Quotes
[Quote](#)
WS BY ABCNEWS.com
[Winter Visits Refugees in M](#)
[Another Strong Quake Shakes](#)
[Valdez Captain Begins](#)
[Hunt on for Suspected Rail](#)
ALTA VISTA
[WildWeb on Tour With Net](#)
[Parr & Tommy on Matins](#)

**Apróhirdetés
Kalendárium
Hozzájárulás**

MATÁV:
Telefonosadatok
Pannon GSM:
Adatbázis
Szólalók

Ingyenes
háztörszállítás...

súgó •

[illegible]

termetet nem lehet a hagyományos médiához hasonlítani. A TV, a rádió ilyen szempontból tökéletesen kontrollálható: adott egy központ, ahonnan az adást

[illegible]

excite

[Related Birthday](#) | [Birthday](#) | [Chinese](#)
[Horoscopes](#) | [Please Vins](#)
New Member Sign Up

Comfort
[Congratulation](#) | [Follow Dreams](#) | [Get by](#)

Love | [New Love](#) | [Long Time](#) Lik
Entertainment

Bon-Voyage | [Farewell](#) | [Graduat](#)
[Wedding](#)

Aunt & Uncle | [Husbands & Wives](#) | [I](#)
[Save At!](#) | [Long Distance](#)

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "http://www.fox.com". The page content is divided into several sections:

- Navigation Bar:** Includes "stocks" on the left, "edit" and "x" on the right, and "My News" on the far right.
- Header:** The name "Charles" is displayed in a large, stylized font.
- Buttons:** A "Get Quotes" button is located below the name.
- Table:** A table with the following structure:

Portfolio	Price	Change
Symbol	2610.000	-20.280
	10729.880	-85.120
500	1304.870	-8.130
2 *	59.250	+1.375
	84.250	-0.250
- Alerts:** A link labeled "Alerts" is positioned to the right of the table.
- News Section:**
 - Headline: "ZDNet Technology" with sub-headlines: "Net Lacks Grandeur", "AOL remains UP", "Rristol: It's not".
 - Headline: "Business News" with sub-headlines: "U.S. Stock Up", "Rate Falls", "Air France Defers".
 - Headline: "Sports News" with sub-headline: "Hinojos Lopes (last)".
- Footer:**
 - Text: "Open an account with Schwab"
 - Text: "News Today HVL = 52 wk high/low"
 - Text: "Last update Jun 22 10:36AM EDT"

[illegible][illegible]

[illegible]

Origo. ■ Klónféle keresőprogramok és az Extra. Magyarországon az Internetes hirdetés ma még elsősorban presztiziskérdés a hirdetők számára, a piac felútasához hiányzik a garantált nézőszám és a hirdetési kultúra. Az elektronikus kereskedelem Magyarországon még a hirdetési piacnál is fejletlenebb, ami a vásárlói konzervativizmussal, illetve az eladók és bankok túlságosan megfontolt reakcióival magyarázható. A magyarországi Net-áruházak többségében a fizetés utánvéttel, személyesen, az áru átvelekor történik. Az Internetes áruházak többsége ma még veszteséges, mivel a tulajdonosoknak az áruházak működtetése mellett ■ marketingre már nem futja a költségvetésből... A kereslet lassan, de emelkedik. ■ vevők még csak próbálgatják ezt a vásárlási formát, a nagyobb összegű megrendelések nagyban ritkák.

Mára az Internet sokak számára életforma lett: ezek az emberek az hálón játszanak, ott dolgoznak, onnan szerzik meg a mindennapi információikat, ott beszélgetnek, ismerkednek (a cyberszexről nem is beszélve...), tulajdonképpen a hálón lógva töltik minden napjaikat. Ők ■ netfüggők, akik már el sem tudják képzelni az életet „becsatlakozás” nélkül, sőt, valóban szenvedésekké válnak a Neten létező virtuális személyiségük bérében. Ők lennének ■ Gibson-féle cyberpunk látomás mai cyberter-lakói, konzolcowboyai? Aligha. Egy azonban biztos: az Internet sokkal több annál, mint hogy közsza divathullámnak, hóbortnak tartsuk. Ha a média szokásos túlkapasáitól eltekintünk, rájöhetünk: nem a Szép új világrol van szó, és nem is a pornográfia és kalózkodás illegális mocsaráról. Valószínűleg Gibson Neuro-mancának váloga áll a legközelebb az igazsághoz: ■ Net egyszerűen „csak” az emberi információáramlás és gondolatközlés új generációja, jelentőségében a könyvmennyiséghez, a telefon vagy a mozgóképfelirólaláláshoz fogható. Örüljünk neki, hogy abban a korban élünk, amikor megszűntett, láthatuk-láthatjuk felőlni, és átvenni méltó helyét az életünkben.

Köszönjük az Indexnek
a cikk elkészítéséhez nyújtott
segítségét (www.index.hu).

[illegible]

Dungeon Keeper II

A Sötét Oldal erősebb?

▼ Electronic Arts/Bullfrog



Sötét lelkületű stratégiák! Végre ismét alászállhattok pokoli kazamatáitokba. Hogy örökké dolgozó (de mégis mindig lusta!) goblin-szolgáitokat útvé-veve utat törjétek magatoknak a Föld gyomrának sötét bugyraiban! Végre megfizethettek azoknak a bárgyúan jálelkű hősöknek, akik kollégáitokat, a dicső Serevokat elintézték Baldar's Gate átkozott városában! Újra kiélthetitek megalomán hataloméhségeiteket, szörnyeték seregét győzelemre vezetve az úgynevezett „hősök” nevetséges erőivel szemben! Két év várakozás után végre megérkezett minden idők egyik legzszenialisabb valós idejű stratégiai játékanak, a Dungeon Keepernek a második része – gonosznak lenni megint nagyon jó...



JÓKÉPŰ VAGY, HORNY?

A türelmetlen Keeper-rajongók sokáig várták a második részt, ami (Bullfrog-mércevel mérve) aránylag rövid, mindössze fél éves késés után meg is érkezett... A legszembetűnőbb változás természetesen a grafikus engine terén érte a játékot. Aki a kezdetek óta figyelemmel kíséri a Bullfrog programjait, annak már a Powermonger óta ismerős lehet a for-

„izmosabb” gépeknél is rendesen szaggatott a kép, a második résznél a most nagyjából alapkonfigurációnak számító Celeron 300 és egy második generációs videokártya, 1024x768-ban is (!) tökéletesen elegendő.

Teremtényeik sokkal kidolgozottabbak, életszerűbbek: first person nézetben tisztán ki lehet venni arcvonásaikat, és kontúrjaik is sokkal finomabbra sikerültek – néha szinte fél

az ember mellettük elhaladva! Egy-két lény külseje teljesen magával ragadó: a Black Mistress mértéktartó vélemények szerint is jóval szexisebb, mint Lara Croft, Horny olyan félelmetesen ronda, hogy az már szép! Közvetlen közelről nézve rendkívül szórakoztató figyelni, ahogy lények tesznek-vesznek: magusaink lapozgatják könyveiket, trolljaink a kovácsműhelyben dolgoznak stb.



gatható, „rotoszkopikus” 3D-s engine, amelyet a két Magic Carpetben, a Syndicate Warsban, a Dungeon Keeper első részén és a Populous: The Beginningben egyre jobban tökéletesítettek. A grafika végre teljes egészében 3D-s lett! Míg az első Keeper még csak „ál-3D”-t használt, a harmadik Populous-világ grafikáját már teljesen átirták, de egységeink még mindig a régi 2D bitmapes „ruhájukban” szaladgáltak. A Keeper II-ben az egész grafika – beleértve minden lényünket, birodalmunk minden sarkát – vektoros grafikát használ, teletűzdelve 3D-s fény- és kódfeffekkel. A 3D gyorsítókártyáknak köszönhetően a scrollozás és a zoomolások villámgyorsak és tükörsimák: míg az első részben egy-egy nagyobb csatánál az akkori



ALAGÚTJAINKBAN CSONTZENE ÉS HALÁLSIKOLY VISSZHANGJA SZOL...

Természetesen egy kapcsi Keeper nem elégzik meg egyetlen érzékszerve kényeztetésével: a grafika mellett az audio-rész is sokat fejlődött. A QSound technológiának köszönhetően most már tényleg az az érzésünk, hogy dungeonjeink folyosóin sétálgatunk: a dohos, nyirkos falak manóink szüntelen szaladgálásától, csánány-



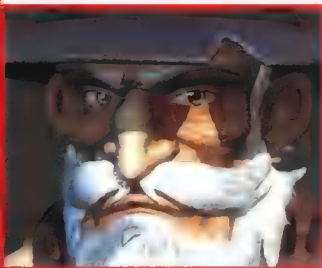
ütéseitől, lényeink hörögésétől, motyogásától, más-gusaink mormogásától visszahangoznak. A Black Mistress kejes sikolyai, nyögése annyiára realistikus, hogy ha késő este játszunk (ajánlott!), tanácsos jobban lehallkítani a hangfalakat, ne-hogy szomszédjaink félreértssenek valamit...

A zene ezúttal nem CD-track, hanem digitá-lisan integrálták a hangeffektekhöz, méghozzá a játék menetét is figyelembe véve: ha éppen holtidő van (építkezünk), akkor vagy kellemes lassú zene szól vagy semmi, ha viszont csatá-zunk, kemény, harcias ritmusok csendülnek fel.

POKOLI MANA

A grafikával ellentétben a játékmeneten nem sokat változtattak, inkább finomították a ré-

gi ötleteket és kisebb újításokat eszközöltek a készítők. Az irányítást nagyon leegyszerűsítették: jóval kevesebb gombon kell katintgatnunk, a meglévők használata is sokkal egyértelműbb. Egyes funkciókat máshogy kell beállítanunk, mint az első részben: azt a lehetőséget például, hogy az ellenségek ne öl-jék meg lényeink, hanem dobják a tömlőc-be, nem egy külön az előző részben eléggé elrejtett gomb segítségével kell beállítanunk, hanem a kész börtön ajtaját nyithat-juk/zárhatjuk.



A legfontosabb újítás a Populousból jól is-mert mana (varázserő) bevezetése: ezúttal varázslatainkhoz erre, és nem aranyra van szük-ség. Manát alagútrendszerünk nagysága és a központi „szív” ereje alapján kapunk. Ez a csa-tákat, illetve az imp-utánpótlást alapjaiban vál-toztatja meg: hiába vagyunk nagyon gazda-gok (amire jó esélyünk van, ha gyémántlel-helyet találunk), ha kifogyunk a manából, nincs erőnk felgyógyítani seregeinket, illetve nem tud-juk növelni imp munkásaink számát, és persze a többi varázslatra sem vagyunk képesek. Ez a változtatás a többjátékos partikra is erős be-folyással van: végre nem alakulhat ki olyan szituáció, hogy a gyémántlelőhelyek tulajdo-nosai abszolút nyerőpozícióba kerülnek.

HORNY-MOZI

Akik az előző részből hiányolták az össze-függő történetet, valószínűleg most is csa-lódnak: a különféle pályák elfoglalását ezúttal sem köti össze semmilyen sztori. A Bull-frog puritán szokásain csak az átvezető moz-ki térén volt hajlandó változtatni: végre minden küldetés után kapunk belőlük egyet. Ezek a mozi-részek viszont semmilyen ösz-szefüggésben sincsenek egymással: különfé-le rövid humoros jeleneteket láthatunk lé-nyeink közreműködésével. Aki szereti a morbid humort, jól szórakozhat rajta... Az intro természetesen hosszú lett, viszont most valahogy kevésbé szellemes, mint az első részé.

Ha egy fontos esemény történik (megérkez-nek az első új lények, egy megkínzott hős el-árul egy titkos helyszínt stb.), a kamera a Populous stílusában kikerül az irányításunk alól, megperdül és ráközelít az eseményre. Ez történik minden küldetés befejezésekor is, amikor a főellenség halálakor Horny előkerül a

VELEMÉNY

Mondhat bárki bármit, számomra továbbra is minden idők egyik leghangulatosabb és legélvezetesebb stratégiai játéka a Dungeon Keeper. Amikor '97-ben hetedik játszóttam az első résszel, én is dühöngtem ugyan a já-tékmenet kiforatlanságán, és húztam egy kicsit a számat a first person nézet pixelhal-mázán, de ezek a hibák számomra eltörpül-tek a játék nagyszerűsége mellett.

Megérttem persze a Warcraft-rajongókat is, akik nem szeretik, ha marcona egységük el-csámborog, eszeget, nyafog, lazszál, hiszti-zik és hajlamos az engedetlenségre. Aki csak háborúzni-feljesztgetni akar, azt kifeje-zetten idegesítheti, ha katonái önálló életet élnek!

Én viszont külön élveztem lényeim személyi-ségeit, gondosan kidolgozott mesterséges in-telligenciájukat: még sohasem éreztem ennyire reálisnak egy játék virtuális hadszínterét. Borzasztóan tetszik a Keeper stílusa is. Sze-rintem a játék üzenete: „gonosznak lenni jó” abszolút telitalálat, és nyíltan kifejezi azt, ami tulajdonképpen minden stratégiai játékban – rejtve ugyan, de – benne van.

Mivel inkább stratégia- és nem first person shooter-rajongó vagyok, a belső nézetet in-kább csak arra használtam, hogy az építge-tés üres perceiben lényeim szemszögéből gyönyörködjek kazamatarendszeremben, a Black Mistress bájaiban, és figyelem, ahogy lényeim szorgosan dolgoznak... Igazából nem is vártam forradalmi újításokat a Dungeon Keeper II-től: minek különöseb-ben benyúlni abba, ami már úgyis (majd-nem) tökéletes? A grafikus motor olyan gyönyörűre és gyorsra sikerült, hogy jelen pillanattal lekörözi az összes konkurenst – még azt is meg merem kockáztatni, hogy first person nézete a Quake 3-nál is szebb lett... A pályák – bár még most sem jelen-tenek rettenetesen nagy kihívást – ezúttal sokkal összetettebbek és okosabban meg-szerkesztettek.

Talán egyedül a harc „hajgálós” módsze-re nem tetszett: szerintem a Warcraft- és Red Alert-klónokban használtatos csapatkijele-lőző módszer sokkal értelmesebb – az is igaz viszont, hogy ezt a szűk alagútrendszere-kben nehéz lett volna alkalmazni. A fenti so-rokból gondolom, kitűnik, hogy némileg el-fogult vagyok a Dungeon Keeper II-el szem-ben: mivel az előző részt is imádtam, a gyönyörűen kidolgozott 3D-s engine-nel megspékelt folytatás is a monitor elé szöge-zett. Aki jobban szereti a hagyományos Warcraft-féle valós idejű stratégiai játéko-kat, az inkább a Total Annihilation: King-domsszal tegyen egy próbát, aki viszont hozzáám hasonlóan érez Keeper-ügyen, a második résszel is maximálisan elégedett lehet!

RAM SECTOR

semiből, öles léptekkel annak teteméhez lép, majd felragadja ■ dungeon varázserejű gyémántját.

HORNY-IQ

Az első rész híresen komplex mesterséges in-

telligenciáját nehéz lett volna lényegesen felülmúlni, és a fejlesztők ezzel ■ második epizódban meg sem próbálkoztak – inkább finomításokkal találkozhatunk ezen a téren is. Lényeink most is ugyanúgy viselkednek, mint eddig: ha megéheznak, megkeresik a csirkélfarmot, ha elfáradnak, le-

dőnek aludni lakhelyükön, ha pedig eljött a fizetés napja, ellentmondást nem tűrően ■ kasszához fáradnak. Természetesen most is dühösek, ha valamiből hiányt szenvednek, és ha huzamosabb ideig nem kapják meg, az előző résssel ellentétben nem csak mérgelődnek és időnként meg-meg támadják társaikat vagy tönkreteszik a berendezést, hanem nyíltan ellenségesé válnak. Ilyenkor ikonjuk szürkére kapcsol és kénytelenek vagyunk ugyanúgy kiiktatni a rakoncátlan kodókat, mint bármely más ellenséget... Ha szerencsések (vagy előrelátók) vagyunk, már van börtönünk és kínzótermünk, ahol észre téríthetjük lázadózó lényünket: nem jó ujjat húzni egy keeperrel! Az ellenség Ml-je is változott valamelyest: ha túl sokan támadunk és gyengének érzik magukat, elkezdnek hátrálni – az esetek többségében azonban nem túl sok sikerrel.

CSÜLÖKRE!

Sokan kritizálták az első részben a harc „hajgálós” megoldását: ha jött az ellen, elég volt egy pillanat alatt megragadni egész seregünket és ■ gyanútlan ellenség orra elé penderíteni őket – így a csaták nem igazán sikeredtek taktikusra. A gép nem jelentett igazi kihívást a teljes játékban, a küldetéslemezben pe-



dig eléggé „unfair” volt, amikor ugyanezt a taktikát alkalmazta ellenünk...

A Bullfrog ugyan ígéretet tett arra, hogy ezen változtat, de nem igazán lehet ezt észrevenni (az első pályákon legalábbis). Az egyetlen újdonság, amely gátló tényezőként jelentkezik az, hogy amikor lényeinket ledobjuk, azok megütik magukat, egy ideig a földön fekvé szédülnek, és meg is sérülnek egy kicsit – ez azonban inkább csak bosszúságot okoz, de a régi módszer használatától nem tántorít el.

A program figyelembe veszi az egységek „térfogatót” is: szűk helyen tehát kevesebben férnek el: különösen érdekes helyzetet teremt ez a nagydarab sárkányok és a kövér bile demon bevetésekor.

LÉGY-DESCENT ÉS MÁGUS-QUAKE?

Annak idején hatalmas ötletnek tűnt, hogy bármelyik lényünk bőrébe bele tudunk bújni és irányíthatjuk őket. Ez néha tényleg hasznos volt: ha az impek kevesen voltak és lassan dolgoztak, mi pedig kifutottunk az időből, átveve az uralmat felettük, sokkal gyorsabban tudtunk bányászni, harcos lényeinkkel jobban ment a küzdelem, ha nem csak figyeltük a csatát, illetve volt néhány pálya, amit csak first

person nézetből tudtunk teljesíteni. Ennek ellenére az esetek többségében nem igazán volt szükség erre a szemszögre: a legényelmesebb a felülről való irányítás maradt. Nincs ez másképp a második részben sem – annak ellenére, hogy a 3D-s engine gyönyörű és villámgyors – az igazi stratégiák inkább a felülnézetet használják, a belső nézetek inkább csak érdekességképpen szerepelnek.

C-SZÉKTOR A DUNGEONBEN

A szörny is ember ugye, neki is szüksége van szórakozásra. Két új termet is kaptunk, amelyben szörnyeink a gyilkolás, vérengzés és egyéb kegyetlenkedések egyhangú mindennapi robotja után végre mulathatnak egy kicsit. A kaszinóban a rulettasztal mellett gondos és nagylelkű gazda módjára megszabadíthatjuk őket nehezen megszerzett pénzüktől. Persze azért ügyelni kell a látszatra, így időnként egy-két lényünk tényleg nyerni: ilyenkor kontúrja aranyban jelenik meg, ő pedig nyereményével boldogan távozik. Az igazi kepekerek egy emberként horkannak fel felháborodásukban: „Mi vagyok én, udvár-sereg?” Szerencsére van egy módszer, amellyel a becsületesen (bár ilyen jelző nem illik hozzá...) megnyert pénzt vissza lehet szerezni szerencsétlen lényüktől: amíg nem ér a kijárat-hoz, hatalmas kezünkkel addig pofozhatjuk, míg minden aranya kipotyog a zsebéből – impjeink pedig gondoskodnak róla, hogy pénzünk oda kerüljön, ahova való: a kincstárunkba.

A másik rekreációs részleg már kevésbé nyereséges, de annál szórakoztatóbb: lényeket (vagy saját kreatúránkat és egy ellenséges foglyot) egy arénába dobhatjuk, ahol megküzdhetnek egymással. Társaik szórakoztatása mellett roppant hasznos mellékhatás, hogy szörnyeink ingyen fejlődnek a küzdelem során!

MÉG POKOLIBB KREATÚRÁK

A játék vége felé a hősök ismét hatalmas erővel támadnak bennünket – szerencsére régi szörnyeink mellé újabb társakat is kaptunk a jók hordáinak megállítására! Ilyen például a sötét angyal, aki neve ellenére nem egy szelíd motoros banda tagja, hanem a mennyből alászállt, bukott fajtából való. A sötét angyalok rettenetesen harcosok: a közepes erejű hősöket egy-két suhintással elintézik, és az erősebbek ellen sem kell sokáig harcolniuk. Némi mágiával is rendelkeznek: csata közben az oldalukon harcoló csontvázharcosokat tudnak megidézni. Ugyan semmi szükségük „ropi” társakra, de jól passzol hozzájuk a fekete mágia... A banditák mozgatórugója egyedül a pénz (hasonlóan az ellenség tolvajaihoz), és igazi zsoldos katonák módjára ahhoz állnak be, aki többet fizet nekik. A küzdelem során mindig hátulról támadják az ellenséget, ezen kívül annyira pénzéhesek, hogy néha a fizetés napján túl is szívesen ellátogatnának kincseskamráinkhoz, így, ha lehet, ne hagyjuk őket az arany környékén lézengeni! A fekete lovagok mélysegesen megvették a becsületet és tisztességet: a hősök lovagjaival ellentétben nem a jóra, hanem a gonoszra tették fel életüket. Kardjukat

MÁSİK VÉLEMÉNY

Végre előkerült a várva várt folytatás! Szerintem azonban nem igazán egy második részt tiszteletelnünk e programban, hanem az első hiányosságait kiegészítő kiegészítőnek lehet felfogni. Tulajdonképpen igazán forradalmi újításokat nem hozott a program, sőt, szinte semmiféle. Leszámítva jó néhány új szörnyet, a rengeteg csapdát, és még lehetne sorolni... Ami nekem igazán tetszett, hogy a nehézség, az első részzel ellentétben itt már fokozatosan növekszik. Fontos dolognak tartottam azt is, hogy a varázslatok nem pénzbe, hanem manába kerülnek, ami ugye töltődik, így kicsit egyszerűbbé vált a dolgunk, mint az első részben. Az építhető elemek közül legjobban a kaszinó fogott meg. Jópórá, amikor kis teremtményeim a tölem megszerzett pénzüket elvelek, ami így vissza is kerül hozzám. Tetszett még a kifogástalan grafika, a kitűnő hanghatások, valamint a játék zenéje. Nagyon sajnálom azonban, hogy az első résznél ugyan izgalmasabb, de még mindig nem igazán nehezebb a pályák. A varázslatok száma is lehetne sokkal több. Ennek ellenére mindenképpen ki kell próbálni a programot annak is, aki az első részzel nem játszott. Én is a második részzel kezdtem, de muszáj volt visszatérnem a múltba...

ZEROCOOL

szeretik véresen hagyni egy-egy ellenség legyőzése után, így image-ük még kegyetlenebb és végzősebb jellegűt ölt.

AMORÁLIS, MEGALOMÁNIÁS VÉZETŐ KERESTETIK!

A Dungeon Keeper II továbbra is azok számára készült, akik a számítógép monitora előtt szeretik kiélni szadizmusukat, hatalomhűségüket, és egyébként is mindig az örök vesztes rossznak (a Tom és Jerryben Tomnak, a Csillagok háborújában pedig Darth Vadernek) drukolnak. Valljuk be őszintén: kinek nincs elege abból, hogy folyton a jó oldalán harcoljon? Amikor a Baldu's Gate valamelyik szét kaza-matájában már huszadszor kell visszatértened a játékállást, mert jósdorok hőseidet már megint legyűrték, épp itt az ideje, hogy ismét ki-próbáld az Erő Sötét Oldalát! Még hogy si-mább és könnyebben járható út...!?

TECHNIKAI JELLEMZŐK

BARDOVÉRTÉNY P200 / 32 MB RAM
EG-TÁMOGATÁS 320
MULTIPLAYER 2-4 JÁTEGOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETÉTEL
ÖSSZEHASONLÍTÁS

DUNGEON KEEPER

93

Kingpin:

Life of Crime

„Bumm a fejbe, haver”

▼ Interplay/Xartrix

Úgy tűnik, a first person shooter játékok lassan teljesen átalakulnak, és a lövöldözés helyett már másra helyezik a készítőik hangsúlyt. A Half-Life és a Thief teljesen megreformálta a stílust, amely már nem(csak) az esztelen gyilkolászásról szól, annál sokkal mélyebb játékményt nyújt hangulatával és a háttértörténetével. Az előbb említett két programhoz hasonlóan az Interplay kiadásában megjelenő Kingpin sem egy egyszerű shooter, hanem sokkal több annál...

Ha esetleg úgy döntünk, mégis inkább beszélgetni szeretnénk a többiekkel, két lehetőségünk van. Reagálhatunk pozitívan és negatívan is, ezt két külön gomb teszi lehetővé. Ha az előző példánál maradva, a feszítővasat áruló figurának pozitív választ adunk, hősünk közli vele, hogy nincsen pénze. Ha a negatív választ próbáljuk ki, akkor a főszereplő részletesen ecseteli a fickónak, hogy eladás helyett hová dugja inkább a feszítővasát... A példából kiderület az is, hogy a pénznek hatalmas jelentősége van. A mi világunkhoz hasonlóan, a Kingpinben is senkik vagyunk, ha nincs pénzünk. Ha menő gengszerek szeretnénk lenni, bizony rengeteg pénzre van szükségünk, erre általában a halottak kifosztásával tehetünk szert, de néhány helyen a szekrényekben, illetve egyszerűen a földön is találhatunk bankjegyeket. Ha többszátunk a nőjét védő kéményfiú, illetve a koldus mellett, hamarosan meg is érkezünk a Pawn-o-matic nevezetű helyre, ami egyrészt boltként is funkcionál, másrészt az első küldetésünket is itt kapjuk meg: el kell lopnunk valamit a szomszédos raktárból. Ez egy kissé nehézkes, hiszen a raktárt két, shotgunnal felszerelt biztonsági őr védi, s



Érdekes, hogy eddig még nem jelent meg olyan first person shooter játék, amely háttértörténetben és a felhasználható fegyverek választékában teljesen valószínűsítő lett volna. Általában valamilyen szörnyeteg ellen kell küzdenünk, soha nem látott fegyverekkel. A Kingpin ehelyett egy teljesen hihető világban játszódik, amelyben az erőszak dominál. A háttértörténetről nem igazán sokat tudunk meg az intróból. A játékost néhányan igencsak összevessék és egy sikátor mélyén hagyják. Hősünk terészete-

sen bosszút esküszik, ennek érdekében azonban minél hamarabb meg kell pattannia erről a helyről. Első lépésként egy vascsovet szőlít magához, amelyet nem szívбайos használni sem. A sarkon befordulva összeluthatunk az első helyi lakossal, aki egy dollárért egy feszítővasat kíván eladni nekünk. Már itt sor kerül a kommunikációra, amely kissé másképpen van megoldva, mint a többi játékban. Először is, ne fegyverrel a kezünkben közelítsünk valakihez, mert a Kingpin világában ez bizony az egyértelmű agresszív jele. Ha esetleg mégis üvöltve, kezünkben a vascsovet lengetve rohanunk be az emberek közé, mindenki vérmérséklete szerint viselkedik. A keményebb fiúk (és lányok) azonnal nekünk esnek, de természetesen itt is megtalálható a gyáva népség, aki inkább kerekelt old.

nekünk nincs igazán esélyünk szemtől szembe ellenük...

A játékban néhány helyen (először a bolt mellett) lehetőségünk van további bandatagokat felbérelni. Ezek az emberek egy fix összeg lefizetése után hajlandók velünk jönni, és addig harcolni mellettünk, amíg meg nem ölik őket. Ha hátrébb hagyjuk őket, életerejük lassan visszatér, erre egybként figyelmeztetnek is minket, az egyik figura például így szól hozzám egy durva lövöldözés után: „főnök, pihennem kéne!”. A társaink mesterséges intelligenciája jó közepesnek mondható, csatában általában berohannak a tűzharc közepébe, ahelyett, hogy elretóznének valahol és fedezékből pufogtatnának...

Az FPS-ekhez hasonlóan a Kingpinben is központi helyet foglalnak el a fegyverek.

VÉLEMÉNY

A Kingpin igen erősen elüt a többi first person játéktól, emiatt valószínűleg igen nagy hullámo-
kat ver majd, ezt pedig elsősorban az erős-
zak ilyen fokú ábrázolásával éri el. Vért volt már más
játékokban is, de még a Carmageddon furcsa moz-
gású gyalogosaiból sem fröcsögött olyan éléthi-
séggel, mint ahogyan azt a Kingpinben teszi. Ha
valaki idegenkedik ettől, nem tanácsos kipróbál-
nia a játékot... Egyébként a programot fel lehet
installálni „light” verzióban is, ilyenkor az obsz-
cén szöveg és a rengeteg vér nem szerepel a já-
tékbán. A Kingpin grafikájáról csak jól lehet
mondani, rengeteg igen szép textúrát használ a
program. Ennek azonban megvan az ára is: bár a
program a Quake II engine-jét használja, hardver-
követelményei jóval magasabbak, mint azt meg-
szokhattuk. A rengeteg textúra miatt igen érzé-
keny a számítógépünkben üldögélő memória meny-
nyiségére. Még 64 MByte RAM mellett is lehet-
nek problémák, ezzel ugyanis a program még
pályák között is bizony néha a winchesterhez
nyúl, amely természetesen a folyamatok mozgás
rovására megy, ez pedig egy tűzharcban halálos
is lehet. A hangeffekteket és a zenét is dicséret il-
leti, én ugyan nem rajongok különösképpen a
Cypress Hillért, de el kell ismerni, keresve sem le-
hetett volna jobb aláfestő dallamokat találni a
programhoz. Néhány apró észrevételeim azonban
van a játékkal kapcsolatban. Az első a földön ro-
hangáló patkányokkal kapcsolatos. Miért kellett
őket berakni a játékba...? Ha hozzáink érnek, ak-
kor ugyanis elvesztünk egy életpontot. Ez külö-
nösen a legdurvább nehézségi fokozaton jelent
gondot, hiszen ott minden egyes pont számít.
Természetesen (?) a patkányok kiirthatatlank. A
másik gond az, hogy soha nem tudtam használni
a „negatív” szöveg gombot. Senkiből sem le-
hetett semmilyen értelmes információt kihúzni
vele, az egyetlen eredmény, amit elérhetünk az,
hogy a másik személy megharagszik ránk, és
nem hajlandó többet szóba állni velünk. Ezen ap-
rótságok azonban nem sokat rontanak az élvez-
hetőségen, a Kingpin minden felírt személynek
ajánlható.

CMT

A két közelharcban használatos fegyverből az
elsővel, a vascsővel már rögtön a játék elején
megismerkedhetünk, a másikat, a feszítővasat
pedig később vehetjük meg az utcán álldogáló
fickótól. Az első „igazi” fegyver a pisztoly,
amely a többi first person shooterrel ellentét-
ben a játék későbbi szakaszaiban is használha-
tó. Ezt azzal érték el a készítőik, hogy tovább-
fejleszthető, a boltban különféle „upgrade”-
ket vásárolhatunk hozzá. Gyorsíthatjuk a tü-
zelési-, illetve az újratöltési idejét, hangtompí-
tót vásárolhatunk hozzá, valamint a „Magnum
mod” segítségével a golyó becsapódási seb-
ségét (azaz a sebést) is növelhetjük. A követ-
kező fegyver a shotgun, amely a Doom óta va-
lószerűleg minden first person shooter játékos
kedvence. A hármass fegyver a Tommygun, azaz a
dobtárs géppisztoly. Ezen kívül van még ne-
hézgéppuska, gránátvető, rakétavető és láng-
szóró is. Az első háromról sok érdekességet
nem lehet elmondani, hiszen pontosan úgy
működnek, mint a többi hasonló stílusú játé-
kban. A lángszóró azonban már elmúlt évszáz-
ad, hiszen egyrészt rendkívül látványos, más-
részt remekül használható fegyver. Használata-



kor az ellenség lángra lobban, és egészen addig
ég, amíg egy elszenesedett holttest nem marad
belőle... A fegyverekhez kapcsolódik az, hogy
talán a Kingpin az első játék, amely realisan
számolja azt, hogy mely testrészek találunk el
az ellenséget. A fejlődés nagyobb sebhez, ha
pedig egy shotgunnal sikerül el érniük, ak-
kor majdnem biztos az azonnali halál.

A Kingpin audio része is rendelkezik néhán-
y érdekességgel. Az első, hogy már 3D hangkár-
tya nélkül is elő tud állítani néhány különleges
effektet. Ha különböző felszíneken sétálunk,

akkor lépéseink zaja is különböző. A másik
emlékre méltó dolog a zene. A készítőik igen
jól döntöttek, amikor az ismert gengszter rap
bandát, a Cypress Hillt kérték fel a játék zené-
jének elkészítésére, hiszen ez a stílus tökéle-
tesen illik a Kingpin hangulatához.

A fenti sorok rövid ízelítőt nyújtottak ab-
ból, hogy mire is számíthatunk a Kingpin vi-
lágában. Az biztos, hogy nem gyerekeknek
való hely, hiszen aki csak egy kicsit is ért a-
ngol, hamar rájöhet, hogy a szereplők nem
éppen úriemberekhez méltóan társalognak

egymással, bizonyos „köötőszavakat” rendkí-
vül szívesen használnak mondataikban. Emellett
a grafikai megjelenítés is sokat
dob a hangulaton: a menküli ellenségek-
ből folyik a vér, ami nyomot hagy az úton, így
követni is könnyű őket. A textúrák részlet-
ségét és mennyiségét pedig minden first per-
son shooter megirigyelhetné. Ha már me-
guntad azt, hogy állandóan a jó fiú szerep-
ben kell megmenteni a világot, próbáld ki a
Kingpint, de szigorúan csak akkor, ha már el-
múltál 18 éves!

89

TECHNIKAI JELLENZŐM

REKORDIDŐ: 1:00 / 32 MB RAM

3D-KARTEK: OPEN GL

VÉTEL: 2-10 JÁTÉK

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA

HANGULAT

ÖSSZETÉTEL

ÖSSZEHASONLÍTÁS

QUAKE 2	260 98/2 94%
HALF-LIFE	260 99/1 94%
BLOOD 2	260 100/1 94%

Unreal Tournament

Bajnokok Ligája

▼ GT Interactive/Epic Megagames

Amit néhány évvel ezelőtt még senki sem gondolt volna, az mára bekövetkezett. A Quake multiplayer részének sikere világossá tette mindenki számára, hogy van létjogosultságuk a csak többjátékos módban játszható programoknak. Miközben az id Software javában dolgozik azon, hogy minden idők legjobb multiplayer játékát készítse el, addig Epic „szép csendben” megjelentette az Unreal Tournamentet, azzal a nem titkolt szándékkal, hogy méltó ellenfele legyen a Quake 3: Arenának.



nnak ellenére, hogy a program a többjátékos üzemmódra van „kihagyozva”, egyedül is igen jól el lehet vele ütni az időt. Habár a tényleges sztorival összekötött egyjátékos üzemmód elűnt a programból, a számítógép által irányított ellenfelekkel – azaz botokkal – bármikor összemérhetjük tudásunkat a rendelkezésre álló játékmódok bármelyikében. Ezek közül a legegyszerűbb a deathmatch verseny, ahol egyre nehezező körülmények között mindig nekünk kell elérni elsőnek a kitűzött frag limitet. Ilyenkor pályáról-pályára haladva egyre magasabb

a botok intelligencia-szintje, egyre ügyesebben játszanak. A kezdeti könnyű győzelmek után bizony igen erősen meg kell küzdenünk, hogy a későbbi pályákat sikerrel abszolválhassuk. A botok elég okosan viselkednek, ennek illusztrálására igen jó példa, hogy CTF játék közben a csapatunkban szereplő számítógép által irányított harcosoknak taktikai utasításokat adhatunk („védd a bázist”, „fedezz”, „hozd el a zászlót”), s ők igyekeznek ennek függvényében cselekedni. Rakhatunk magától tanuló (!) botot is a pályára, amely először elég gyenge, de játék közben folyamatosan jön rá az alkalmazható taktikákra és trükkökre – ezek nagy részét a többi játékostól lesi el! Egy ilyen bot ellen játszani már majdnem olyan, mintha egy emberi ellenfél irányítaná, las-

san talán eljön az az idő, amikor már nem lehet megkülönböztetni a gépi és a humán ellenfeleket egymástól viselkedésük alapján. A botok intelligenciája nagyon jól használható Internetes csapatjátékoknál is. Vegyük azt az esetet, amikor két négyfős csapat küzd egymás ellen. Ha egy emberi játékos kilép, a helyét egy bot veszi át, egészen addig, amíg valaki más ismét be nem kapcsolódik a játékba.

A játék hírhedt engine-je igen jelentős változásokon ment keresztül, különösen azokon a területeken, amelyeket sok kritika ért. Látszik, hogy a fejlesztők meghallgatták a játékosok problémáit, és a lehetőségekhez mérten igyekeztek kijavítani azokat. A szemet gyönyörködtető grafikus motoron szerencsére nem változtattak, hiszen még

mindig az egy évvel ezelőtt megjelent Unreal-engine képes a legszebb képeket előállítani. Rengeteg kritika érte viszont a fegyvereket: a készítőket dicséri, hogy mindegyiknek (!) megváltoztat-ták a kinézetét és a viselkedését, sőt, új gyilkoló eszközök is bekerültek a programba, amelyek közül a legmókásabb a Doomos BFG-s időket idéző egylovétű rakétavető-szerűség, amelynek lövedé-két mi irányíthatjuk a levegőben! A másodlagos tüzelési módok igen sok változatosságot visznek a játékba, nem lehet olyan egyszerűen kiismerni a fegyverek összes tulajdonságát, mint a korábbi first person shooterekben. Szinte minden koráb-bi népszerű multiplayer lövöldözős játék fegyve-re visszaköszön valamilyen módon az Unreal To-urnamentben. A BFG-szerű robbanást előidéző rakétáról már volt szó, de megtalálhatjuk a Doom plazmafegyveréhez vagy a Quake „vilámlámpitá-jához” hasonló eszközöket is. Nagyon jó ötlet,



VÉLEMÉNY

Újra itt van, újra itt van... Végre megérkezett a várva várt program, nagyon sok újtással, javítással: szebb, mint valaha! Rengeteg apróság dobja fel a hangulatot. Ilyen az a plakát, amely néhány pályán, változó szövegekkel azt bizonygatta, hogy én vezetek! Ha nagyon jól harcolunk, egy ér-cses hangú fiatalember kiáltásait hallhatjuk, aki olyanokat mond, aki az „isten” és „megállitha-tatlan” jelzőkkel illet bennünket. Van olyan opció, amelyben lehetővé tehetjük, hogy az egyes játé-k módban például csak egy fegyver legyen, vagy ne legyen power up, és így tovább. Fontosnak tar-tom a pályakiválasztásnál alkalmazható új lehe-tőséget: a listából ki lehet jelölni a legnagyobb, kisebb, és legkisebb pálya kategóriát, így nem kell mindegyiket végignézni, ha túl kevesen, vagy túl sokan vagyunk. Jópofa, ha a strafe vagy az előre-hátra billentyűt kétszer lenyomjuk, emberünk ug-rik egyet a megfelelő irányban. Utasításokat ad-hatunk a csapattársainkat, vagy kellemetlen üze-neteket küldhetünk az ellenfeleknek... Ezzel az újításoknak még koránt sincs vége, azonban senk-i se szeretnék megfosztani az élvezetektől... Remélhetőleg az elvakult Quake-fanatikusok is hajlandók kipróbálni a játékot – megéri!

ZEROPOOL



hogy a legtöbb fegyveren van egy digitális kijelző, amelyen láthatjuk a rendelkezésünkre álló lőszer mennyiségét.

Szintén rengeteg újtáson ment keresztül a pán-célzat kezelése és a sebész-vizsgálat. Ha valakin páncél van, az egyrészt kívülről is látszik, más-részt ilyenkor a páncéllal védett területen (a fel-sőtestén) jóval kevesebb sérülést okoz egy sike-res találat. Ilyenkor jó módszer a páncélos ember lá-bára vagy fejére célozni, persze ember legyen a talpán, aki egy harci szituációban is tiszta fejel

képes gondolkodni... Általában az ember nem nézi, hogy kin milyen páncélzat van; aki mozog, arra lö, mint a veszedelem. Pedig érdemes a pon-tos célzást elsajátítani, hiszen a fejlődés szinte mindig halálos, az ilyen találatot egybéként a program is dicsőítő mondattal jutalmazza.

Arra a kérdésre, hogy mennyire lehet sikeres az Unreal Tournament a játékosok körében, nem igazán tudunk választ adni, majd a jövő eldönti. Akik eddig a Quake pártján álltak, azok semmi-féleképpen nem állnak át az „ellenséghez”, an-

nak ellenére, hogy az Epic igen jó munkát vég-zett az Unreal Tournamenttel. A Quake név már annyira összekapcsolódott a sikeres multiplayer játék fogalmával, hogy azok, akik most vágnak bele az Internetes időklésbe, azok is inkább az id Software programját választják. Hogy kik fog-nak az Unreal Tournamenttel játszani? Az Unreal rajongótáborra elég ahhoz, hogy „eltart-són” egy csak multiplayer játékot is, sőt, köny-nyen átcsábíthat játékosokat a konkurencia ked-velőitől is.

TECHNIKAI JELLEMZŐK		ÉRTÉKELÉS		ÖSSZEHASONLÍTÁS	
90	AROPÉNY 1993 / 32 MB RAM	GRAFIKA	UNREAL 200 80/8 - 85%	UNREAL	200 80/8 - 85%
	3D-TÁJDOZÁS 100, OPENGL, GLIM	MANIPULÁCIÓ	QUAKE 2 200 80/2 - 85%	QUAKE 2	200 80/2 - 85%
	MULTIPLAYER 2-10 JÁTEKOS	ÖSSZETETTSÉG	QUAKE 2 EXTREMITIES 200 80/2 - 85%	QUAKE 2 EXTREMITIES	200 80/2 - 85%

CHAINSAW

Elsődleges mód: Ha a „ravaszt” nyomva tartjuk, a lánc folyamatosan forog. Közel jutva az ellenfélhez, hatásos sérüléseket okozhatunk, de csak közelharcban.

Másodlagos mód: Az ellenfél közelében egy leesett fejet eredményez...

TRANSLOCATOR

Elsődleges mód: Az emberünk eldob egy rendeltetési hely-modult.

Másodlagos mód: Ez aktiválja a modult, így karakterünk átteleportál a rendeltetési helyre.

Ha egy ellenfél felé dobjuk a modult, és aktiváljuk azt, a Quake-ből ismert telefrag jelenik meg. Nagyon fontos szerkezet, hiszen ha valaki egy pályán kiesik az ürbe, nem feltétlenül hal meg, visszateleportálhat a modulhoz.

IMPACT HAMMER

Elsődleges mód: Minél tovább tartjuk le nyomva a ravaszt, annál nagyobb erejű a lövés. Előcsalható a Quake-ből már jól ismert rocket jump, ha az elsődleges lövéssel ugrás után magunk alá lövünk.

Másodlagos mód: Kisebb lövést produkál, csak közelharcban használatos.

ENFORCER

Elsődleges mód: Pontos, de lassú tüzelést eredményez.

Másodlagos mód: Gengszter-stílusban, 90 fokkal elfordítva tartjuk a fegyvert, kétszer annyit lő fele annyi idő alatt, mint az elsődleges módban.

Ebből a fegyverből kettőt lehet egyszerre használni, így dupla hatást érhetünk el. Közre és távolra egyaránt rendkívül pusztítóra képes.

GES BIO RIFLE

Elsődleges mód: Kis mennyiségű instabil anyagot lő ki. Nagyon gyorsan újratölt, így sorozatlövésre is alkalmas.

Másodlagos mód: Ha nyomva tartjuk a ravaszt, a fegyver nagyobb adag „anyagot” gyűjt össze. Ezt kilöve több részre bomlik, és minden egyes rész külön robban. Nagy tömegben igen hasznosnak bizonyul...

A fegyver „töltényei” megtapadnak a plafonon, padlón, falakon, illetve bármely felületen, nem kis meglepetést okozva ezzel a gyanútlan ellenfélnek.

SHOCK RIFLE

Elsődleges mód: Azonnali találatot eredményez, és a fegyver gyorsan újratölt.

Másodlagos mód: Egy lassú mozgású plazmagolyót lő ki.

Az elsődleges tölténnyel eltávolítva a másodlagos, egy nagy hatósugarú robbanást kapunk.

PULSE GUN

Elsődleges mód: Közepes méretű plazmagolyókat lő ki, igen nagy sebességgel. Közelre és messzire is igen hatásos.

Fegyverek



Másodlagos mód: Egy folyamatos, zöld, kard-szerű csóvát képez, amely távolra is elér.

Ha ezt folyamatosan rajta tudjuk tartani egy ellenfélnek, néhány másodperc alatt elpusztul.

RIPPER

Elsődleges mód: Éles titánium lemezeket lő ki, amelyek visszapattannak, gellert kapnak a falról, így az ellenfelet „mandinéből” is eltálaszthatjuk.

Másodlagos mód: Hasonló pengéket ereget, ezek azonban célba érskor felrobbannak.

Célozzunk az ellenfél nyakára...

MINIGUN

Elsődleges mód: Egy lövéssel négy töltény távozik a fegyverből, nagy sebességgel.

Másodlagos mód: Egy lövéssel nyolc töltény távozik. Közelharcban sokkal hatásosabb a másodlagos lövés, csak nagyon hamar kifogy a tárr...

FLAK CANNON

Elsődleges mód: Kicsi, izzó fémdarabokat lő, shotgun-stílusban. Vigyázni kell, mert a „sörét” a falról visszapattan, így magunkat is megsérthetjük.

Másodlagos mód: Egy gránátot dob el, amely bármilyen szilárd felülethez érve felrobban.

ROCKET LAUNCHER

Elsődleges mód: Lassú mozgású, azonban igen erős rakétákat lő. A ravaszt sokáig nyomva tartva folyamatosan tölt, majd egyszerre több rakéta is távozik a fegyverből.

Másodlagos mód: Gránátokat lő, ugyanúgy, mint az elsődleges módban, ez is feltölthető, így nagy pusztítást érhetünk el.

Ha a fegyvert az ellenfél tudjuk tartani egy kis ideig, a célkereszt megváltozik, és az ezután kilőtt rakéta célkövető lesz – amíg az ellenfelet látjuk. Ezzel a fegyverrel sajnos nem lehet rocket jumpolni... A rakéták feltöltését ki lehet kapcsolni, ezután, ha a ravaszt nyomva tartjuk, folyamatosan lövi a rakétákat, nem tölt be egyszerre hatot.

SNIPER RIFLE

Elsődleges mód: Nagyon hatásos, nagy sebességű lövés.

Másodlagos mód: Nyolcszoros nagyításra képes, amellyel a távoli ellenfelek kilövése némileg egyszerűbbé válik. Elég sokáig kell célozni, így csak olyan helyeken alkalmazzuk, ahol minket nem tudnak eltálaszni. Kiváló fegyver, ha le akarjuk szedni egy ellenfél fejét, azonban a közelharcban nem alkalmas.

REDEEMER

Elsődleges mód: Egy nagy, lassú mozgású rakétát lő ki, amely felrobbanása után hatalmas lökeshullám következik, ami nem csak a közeli ellenfeleknek kellemetlen – ha túl közel vagy, te is elpusztulsz!

Másodlagos mód: Irányítást nyersz a rakéta felett, így bármilyen célpontot el lehet találni, még akkor is, ha előtte nem álltunk pontosan célra.

Játékmódok

UNREAL TORUNAMENT

Tulajdonképpen ez a játék szíve. Kezdetben csak egyetlen pálya van, de minden nyertes csata után kapunk újabbakat. Eleinte kevés, és nagyon gyenge ellenfelek jönnek – persze mindegyik bot, hiszen nincs egysemélyes játék –, azonban minél több versenyt nyerünk, annál nehezebb a játék. Fokozatosan lesz több ellenfél, több játékmód, amelyekben keményen meg kell küzdeni a továbbjutásért. Akkor van vége a Torunamentnek, ha az összes játékmódon, azon belül is az össze pályán, minden ellenfelet elégszer megöltünk. A nehézségtől függ, hogy hányszor kell az ellenfeleket megölni: először csak tízszer, aztán tizenötöszer és így tovább. Ha egy ellenfél előbb éri el ezt a határt, az adott versenyt újra kell kezdeni. Nagyon kemény kihívást sikerült ezzel a készítőknek alkotniuk, elkerülve a monotonitást.

PRACTICE SESSION

A gyakorlás a tudás anyja – mondhatnánk, ha ezt a játékmódot próbáljuk ki. Itt mindenki kedvére gyakorolhat, aki úgy érzi, hogy egy kicsit kijött a gyakorlatból, vagy aki éppen most játszik először ilyenfajta játékokat. Ebben a módban ki lehet próbálni az összes letehető említett játékot.

TOURNAMENT DEATHMATCH

A klasszikus deathmatch már ki tudja, hány játékban volt jelen... Szinte minden first person shooter részévé vált ez a játékmód, kisebb-nagyobb eltérésekkel. Deathmatch-ben két „egyszerű” célunk az, hogy életben maradjunk, és hogy mindenkit megöljünk, aki mozog. Érdekesség a többi játékhoz képest, hogy itt már az alap programban is elég sok, 24 deathmatch-pályán küzdhetünk ellenfeleinkkel. Persze a sok kiegészítő, küldetéslemez és hasonló finomságok ezt a számot igencsak megnövelik majd...

TOURNAMENT TEAM GAME

Nagyon hasonlít a deathmatch-hez, csak abban különbözik, hogy itt a játékosok csapatokat alkotnak, így csak bizonyos színű ellenfeleket kell legőlni. Az a csapat nyer, aki előbb eléri a frag limitet. Ebben a módban minden fegyver, power up, és mind a 24 deathmatch pálya a rendelkezésünkre áll.

ASSAULT

Talán a legérdekesebb játékmód, a lényege, hogy a két csapat közül az egyik véd egy objektumot, a másik pedig támadja. Van például olyan pálya, amely egy száguldó vonaton játszódik. Itt az egyik csapat védi a mozdonyt, a másiknak pedig az a feladata, hogy eljusson odáig, és leállítsa a szerelvényt. Ezen kívül még van olyan, ahol egy tankot kell megszerezni, időre elfoglalni egy bázist, elpusztítani a tenger alatti támaszpont komputerét...

DOMINATION

Egy új, nagyon jófajta mód, amelyben az a lényeg, hogy a pályákon elhelyezett pontokon „uralkodjunk”. Ha valaki a piros csapatban van és áthalad egy ilyen ponton, akkor az is pirossá válik. Egészen addig marad ilyen, míg az ellenfél is át nem megy ugyanezen a ponton, saját színére „festve” azt. Tulajdonképpen arról szól ez a játékmód, hogy ezeket a stratégiai fontosságú pontokat meg kell védeni a másik csapattól.

CAPTURE THE FLAG

Ismét egy klasszikus játékmód: két csapat van, amelyek különböző színűek. A másik csapat zászlaját kell megszerezni, és eljuttatni a saját bázisra, így juthat a csapat pontozhoz. Az a csapat nyer, amelyik több zászlót tud összeszedni.

LAST MAN STANDING

Egy érdekes játékmód, ahol az győz, aki a legtávolabb marad életben. Ha például frag limitet ötre állítjuk, akkor nyersz, ha az ellenfelek előbb halnak meg ötször, mint te, vagyis mindenkinek öt „élete” van. A játék elején megkapunk minden fegyvert, kivéve a Redeemert, azonban nem lehet semmilyen power upot, fegyvert, töltényt felvenni – ami újabb csavarást ad a játéknak.

INSTAGIB DEATHMATCH

Egy teljesen új játékmód, amelyet nem láthattunk eddig sehol. Ebben a módban a kiválasztott pályán semmilyen fegyver és power up nincs. Mindenki kap egy fegyvert teli tárral, és így addig küzd, amíg meg nem hal. Az nyer, aki a legtöbb pontot tudja összeszedni. Ha pontosan célzunk, egyetlen lövés is elegendő egy ellenféllel szemben.

Intel Pentium III 000 processzor
Intel Sunriver alaplap
100 MByte RAM
8,4 GByte winchester
nVidia Riva TNT 16MByte-os videokártya
Creative Sound Blaster 64 hangkártya

Szeretnél egy ilyen PC-t?

Nincs más dolgod, mint a PC ZED színeiben indulni a **Magyarország Legjobb PC Játékosa I. Intel Pentium III - Senorg Kupán**, és ha bebizonyítod, hogy Te vagy a legjobb **Quake 3: Arenában** és **Star Wars Episode I Racerben**, már viheted is haza az álmogépeti! Ha esetleg lemaradnál a dobogó legfelső fokáról, akkor sem kell elkeseredni, hiszen egy teljes Celeron 500-as konfiguráció, valamint Intel processzorok és alaplapok várják gazdájukat a helyezették között.

A verseny szeptemberben kezdődik és hat héten át tart Budapesten, és kilenc vidéki nagyvárosban (Békéscsaba, Miskolc, Debrecen, Győr, Zalaegerszeg, Székesfehérvár, Pécs, Kecskemét, Szeged), majd a selejtezők győztesei október tizedikén mérik össze erejüket.

A verseny pontos részleteiről szeptemberi számunkban tájékoztatjuk a reménybeli bajnokaspiránsokat.

Heavy Gear II

Függetlenségi harc a LXII. században

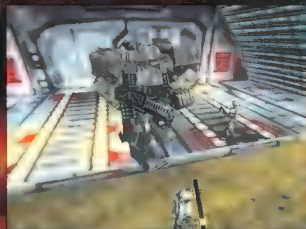
▼ Activision

Az Activision néhány évvel ezelőli megvásárolta a Mechwarrior-játékok készítésének jogát a FASA-tól, és egyik legnépszerűbb sorozatát indította útjára, amely a Mechwarrior 2-vel érte el csúcspontját. Amikor a MicroProse elbálasztja előlük a további Mechwarrior-játékok, így a Mechwarrior 3 elkészítésének jogát (ami egyébként azóta már a Microsoft tulajdonában van), mindenki lemondott az Activision óriás-robotos játékairól. Ők azonban a Dream Pod 9 Heavy Gear nevű szerepjátékának licenszével próbálták pótolni a hiányt. A nagy sietségben, alig egy év alatt elkészített játék, a Heavy Gear sajnos megsínylette a gyorsított eljárást, és nem igazán tudott felőlni a magas-szintű elvárásokhoz. A most megjelent második rész az előd szinte minden hibáját kijavítja, és az Activision végre egy kiforrott óriás-robotos játékkal lepte meg a rajongókat.



repvégvárak cég is működött. Uzemelt. Ez a felismerés nemcsak ideológiai, azaz, hogy a Föld nemcsak a magunkra van, hanem a földrajzi helyzet miatt a közeli szomszédokra is. Ez a felismerés gondolkodást váltott ki az ellenoldali felelősek és a nyugati Tűz Nóra között. A két ország közötti kapcsolat. Mivel a Tűz Nóra a közeli felelősek között volt, a felderítés nemcsak az ellenoldali felelősek, hanem a nyugati Tűz Nóra között is volt. A felderítés nemcsak az ellenoldali felelősek, hanem a nyugati Tűz Nóra között is volt. A felderítés nemcsak az ellenoldali felelősek, hanem a nyugati Tűz Nóra között is volt.

His zsinor teljesen megfelel a 2006-os
hazai és nemzetközi szabványok, ami
gyorsan és használható a lapok helye-
ben, ami a szabványoktól teljesen el-
térő, egyszerű, leírásmentes és speciális
készkészlet nélkül nem használható.

[illegible][illegible]

szabva a várható teljesítményre utal. Az egyes tulajdonságoknál arra kell figyelni, hogy mi a küldetés célja, és a körülmények hogyan befolyásolják azt, hiszen egy lopakodó akciónál sokkal fontosabb a gyorsaság, mint az erős páncélzat és a nagy tűzerő. Ezzel a rendszerrel szinte korlátoktól mentesen variálhatjuk robotunk összetételét, mégsem kell órákat a képernyő előtt töltenünk. A játékban erőteljesen rá vagyunk utalva társainkra, így nem meglepő, hogy az osztagunkba tartozó többi robotot is átkonfigurálhatjuk.

A Heavy Gear II, nem az egyéni akciókra lett kihegyezve – egy egész szakasz sikeres irányítása a feladatunk. A küldetések során a parancsmű használatával vezényelhet-

szönhetők, hogy igen erős mesterséges intelligenciát sikerült készíteni a fejlesztőknek. A társaink intelligensen követik parancsainkat, aminek egyik eleme, hogy hatékonyan találják meg a lehetséges útvonalakat (nem akadnak el a tereptárgyakban) és nem maradnak egy helyben állva, ha parancsuk érvénytelenné vált. Minden egyes pilótának saját egyénisége van, amely a leírásból ismerhető meg, és ennek megfelelően reagál egyes helyzetekben. Ha például az a parancs, hogy minket kövessenek, és ellenséges egységgel találkoznak, egyesek azonnal harcba bocsátkoznak, míg mások megvárják, míg az ellenfél felveszi a formációját. Tovább fűszerezi a játékot, hogy ezekről a döntésekről a játék hevében különféle felkiáltásokkal üzenetet is adnak, ami erősíti az em-



jűk társainkat, vagy a Tab gomb megnyomására előhívható és kikapcsolható taktikai térkép áll erre a célra rendelkezésünkre. Utóbbit nagyon jól sikerült megoldani a fejlesztőknek: a felülnézeti térképen pillanatok alatt felvehettünk szakaszunk tagjaihoz vagy az egész szakaszhoz. A parancsok és a taktikai térkép együttes használatával rendkívül pontosan irányítható az egység mozgása, ami annak kö-

berben azt az érzést, hogy hús-vér társakkal vonult harcba. Amit a társainkról elmondtam, az (szerencsére) az ellenfelekre is igaz – igen intelligensen reagálnak konfliktushelyzetekben. Megpróbálnak mögénk kerülni, kihúzódnak lötvávolunkból, rendszeresen összeállnak csapatba, és együttesen törnek ránk.

A játékban debütált az Activision új Dark Side engine-je (igen sikeresen), amelyhez Direct3D-alapú gyorsítókartya szükséges, de

megéri az investálást. A robotok részletesen kidolgozottak, mozgásuk nagyon szépen animált, teljesen folyamatos. A terepet sajnos nem lehet rongálni, átalakítani, viszont kidolgozottsága az eddig megjelent összes robotos játék között magasan a legjobb. Rengeteg féle eltérő környezetben küzdhetünk – nem kell megelégedjünk a homok- és jégisvagtat váltakozásával. A küldetések során változatos, dombokkal, hegyekkel szab-

dalt, önálló faunával rendelkező terepen mozgunk, ahol többek között térhatású fák és más tereptárgyak állják útunkat. Az egésztest még jobban feldobja, hogy köd- és egyéb atmoszferikus effektek módosítják a látást és láthatóságot helyenként. A csata velejárójaként hatalmas robbanások láthatók a képernyőn rendszeresen, és a rakétákat, illetve a sérült egységeket élethű füst követi, hagyja el. A bolygófelszíni küldetések mellett na-



gyon pozitív grafikai és játékmenetbeli meg-
lepetést jelentenek az űrben végrehajtott ak-
ciók is, amikor anti-gravitációs egységgel fel-
szerelt robotunkkal lebegve támadjuk az űr-
hajókat – természetesen ilyenkor teljesen
megváltozik az irányítás a szokatlan körülményeknek megfelelően. A küldetésekről ennek kapcsán annyit érdemes elmondani, hogy az akció hevében, egyes események hatására időnként videókat szakítják meg, amelyek nagyon hangulatosak teszik őket, és elmélyítik a játékost a történetekben.

A játék grafikájához és a kiváló küldetésekhez a hangok is felőnek minőségben, néhány kivételtől eltekintve. A játék támogatja az Aureal A3D szabványú 3D hangzást, és az effektusok minősége sem hagy kívánnivalót maga után – kiválóak a robotok mozgásából fakadó zajok, a robbanások, külön ki kell emelni a pilóták egymás közötti párbeszédét, amely végre nem korlátozódik néhány alap-kiáltásra, hanem pilótánként vál-

VÉLEMÉNY

A Heavy Gear II-vel végre ismét magára talált az Activision robot-játékos részlege, és a műfaj jelenleg egyik legjobb akciójátékát alkották meg. A kimondottan hosszú és változatos küldetésekből már nem csak látványos és vad küzdelemből vehetjük megunkat, hanem társainkat aktívan irányítva, csapatként léphetünk fel, ami egészen új élményt jelent. Az egyes küldetésekből végre csak a támadásokat és akciókat pontosan megtervezve lehet sikereket elérni. Számos esetben a konkrét feladatok előtt a terep adottságait maximálisan kihasználva kell lopkodva megközelíteni és kikélni az ellenfelek erőit és bázisait, hogy gyengeségekre alapozva feljűj tudjunk keveredni. A Heavy Gear II-ben az akció és a taktika végre házasságra lép, így a játék hosszú időre le tudja kötni a kategória kedvelőit.

CHARLIE



tozó, helyzetfüggő mondatokat hallatnak társaink.

A játékba természetesen beépítettek multiplayer modult is, amely többek között a megszokott capture the flag és deathmatch játékmódokat tartalmazza. Ami sajnálatos módon kimaradt a játékból, az a botok integrálása. A játék egyik nagy erősségét jelenti a robotok kiváló mesterséges intelligenciája, így érthetetlen, hogy multiplayer módban miért nem küzdhetünk robotok (botok csapata) ellen, vagy miért nem állíthatunk össze vegyes csapatokat...

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDOVERIGÉNY PIII / 32 MB RAM

3D-TÁMOGATÁS 320

MULTIPLAYER 2-4 JÁTEKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA

HANGULAT

ÖSSZEKÖTÉS

ÖSSZEHASONLÍTÁS

HEAVY GEAR	260	96/6	96%
MECHWARRIOR 3	260	99/7	92%
STARSLIDE	260	95/5	87%

89



Hidden & Dangerous


A SAS leszállt

▼ [Help](#) [Feedback](#)

[illegible]

a köd homályába veszett, de őrizetlenül minden bizonnyal azt a területet sem hagyta a német parancsnokság. Visszatérve a várakozó társakhoz egyből Smedley felé fordult. A közlegény, félelmetes célzó tehetségének köszönhetően a Robin Hood becenevet kapta. Most az ő tudásán múlott az egész akció sikere.

A parancs egyértelmű volt: megfelelő pozíciót felvéve eliminálni a jobb part őreit, megközelíteni a hidat, majd – az esetleges ellenállást leküzdve – átkelni rajta, és végül



alvert őrnagy és maroknyi csapata elérte az Adda folyó partját. A haragos, gyors sodrásu Adda a megelőző napok esőzései miatt most még ellenségesebb képet mutatott. Az átkelés – megfelelő felszerelés hiányá-

tam!" – nyugtázta harmadik próbálkozásának eredményét Robin Hood.

Lassan lefedalazott a domboldalon, a csendben megközelítette az őr jétekkel. Ekkor érkezett nagy fűtűlések közepezté egy fekete gőzös az átkelőhöz. A pillanattal hangzavart kihalászva Smedley gránátot hajított a bokrok mögött megbúvó ellenségre, majd a piztolóval folyamatosan tüzelve lerohant a szerencsétlen németet. Az oldalfejgyver használatára nem is volt szükség, hiszen a gránát darabokra szaggatta a testet. Smedleynek nem volt ideje elszőnyedni a tettén, vonat után rohanna megpróbál minél távolabb eljutni a hídon. Hatalmas vetődéssel zuhant a korlát mellé, amint az első puskasóvet kivette a sűrű esőfűgőlyön keresztül. Célzás, lövés, újabb némettel kevesebb. Kúszás, célzás, lövés, fájdalomkiáltás, dörrenés, kínzó fájdalom Smedley oldalában. „Most nem hagyhatom cserben a társakat! Nem halhatok meg!” – összegezte lehetőségeit a pillanat tört része alatt. Újabb lövés csapódik be, szerencsére ezúttal.

Nincs több lehetőség, útjára engedte az A vervesztés érkező társak zó olasz

COMMANDOS TESTKÖZELNŐ

[illegible]

Különleges hírszerzői feladatokat látott el katonaként próbálkozásai végén a tani. A Különleges Légi Szolgálatok (Special Air Service) 1961-ben vonultak be az országba.

[illegible][illegible]

VÉLEMÉNY



A Hidden & Dangerous majdnem tökéletes. Izgalmas környezet, nehéz feladatok, kellemes grafika, atmoszferikus zene, és még sorolhatnám. Azonban néhány apró és egy kevésbé bagatell negatívumot is felleldezhetünk a játék során. Egyrészt az ellenfelek legtöbbször nagyon bután viselkednek. Például hiába lövöldözünk harsányan, általános riadóra ■■ számítsunk, legfeljebb egy-két kőbor katona nézni szét, de elminálásuk után már nem kell erősítéstől tartani. A bosszantóbb dolog a program gépigénye, ami az ajánlott konfigurációnál jóval magasabb szinten éri el az élvezhető fokot. A Talonsoft mentésére szól, hogy még egy nem teljesen optimalizált verziót tesztelhettem. Egy dolog viszont tény: egykorvált északi szomszédaink játékprogram készítés tekintetében nem állnak csehül!

-CSONTI-

LASSE THEKJUS VAGY JAN SKOCIR?

Az egyik leggyakoribb kérdés az, hogy a játék fejlesztésénél ki volt felelős, és ezek után ki a magyar kiadás lefordítója? A válasz egyszerű: a játékot a finn Lasse Thekjus fejlesztette, a magyar fordítást pedig a magyarországi Jan Skocir készítette. A játékot a finn Lasse Thekjus fejlesztette, a magyar fordítást pedig a magyarországi Jan Skocir készítette. A játékot a finn Lasse Thekjus fejlesztette, a magyar fordítást pedig a magyarországi Jan Skocir készítette.

Az egyik leggyakoribb kérdés az, hogy a játék fejlesztésénél ki volt felelős, és ezek után ki a magyar kiadás lefordítója? A válasz egyszerű: a játékot a finn Lasse Thekjus fejlesztette, a magyar fordítást pedig a magyarországi Jan Skocir készítette. A játékot a finn Lasse Thekjus fejlesztette, a magyar fordítást pedig a magyarországi Jan Skocir készítette.

Az egyik leggyakoribb kérdés az, hogy a játék fejlesztésénél ki volt felelős, és ezek után ki a magyar kiadás lefordítója? A válasz egyszerű: a játékot a finn Lasse Thekjus fejlesztette, a magyar fordítást pedig a magyarországi Jan Skocir készítette. A játékot a finn Lasse Thekjus fejlesztette, a magyar fordítást pedig a magyarországi Jan Skocir készítette.

Az egyik leggyakoribb kérdés az, hogy a játék fejlesztésénél ki volt felelős, és ezek után ki a magyar kiadás lefordítója? A válasz egyszerű: a játékot a finn Lasse Thekjus fejlesztette, a magyar fordítást pedig a magyarországi Jan Skocir készítette. A játékot a finn Lasse Thekjus fejlesztette, a magyar fordítást pedig a magyarországi Jan Skocir készítette.



86

TECHNIKAI JELLEMZŐK
RÖVVIDGÉNY 720 / 600
3D-ÁBRÁKÉPZÉS 3D
MULTIPLAYER

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

COMMANDOS	2ED 88/8 - 86%
RAINBOW SIX	2ED 88/8 - 78%
DELTA FORCE	2ED 88/8 - 70%

Unreal Mission Pack: Return To Na Pali

▼ GT Interactive/3D Realms

A first person shooterok „életének” meghosszabbítására kiválóan alkalmasak a különféle kiegészítő lemezek, hiszen ilyenkor elég néhány új pályát tervezni, beletenni néhány fegyvert és ellenséget – és máris kész van a majdnem teljesen új játék.

Természetesen vannak jobban és rosszabbul sikerült kiegészítő lemezek. Hogy az Unrealhez kiadott Return To Na Pali melyek közé tartozik, az hamarosan kiderül...



program háttértörténete igen érdekes: hősünk az Unreal végén végére sikerült távozni a bolygóról, így valószínűleg nem igazán örül annak, hogy végleges szabadságáért cserébe vissza kell mennie a Na Palira, és a lezuhanat UMS Promethiusból meg kell szereznie a fegyverek tervrajzait. Természetesen vállalkozunk a feladatra, és kezdetét veszi az új kaland. Az egyjátékos üzemmód 12 új pályát foglal magába, emellett még hat multiplayer

er térképet tartalmaz a játék. A mission packek íratlan szabályai szerint természetesen az új ellenségek sem maradhattak ki, ezek közül az egyik legkellemetlenebb olyan, mintha a Jurassic Parkból lépett volna elő. Képzeljünk el egy kis dinoszaurusz-szerűséget, ami iszonyatos sebességgel rohan felénk. Mivel általában csapatosan jönnek, igencsak megizzaszthatják még a veterán Unreal-játékosokat is. Újdonságként szerepelnek még a programban az emberi ellenségek, amelyek itt kommandósokként képviselik magukat. Emellett találkozhatunk egy új

fajta repülő és egy cápaszerű ellenséggel. Természetesen az eredeti játék ellenfelei is megmaradtak, többek között ismét meggyűlik a bajunk a lövedékeink elől mesteri módon elugráló Skaarj harcosokkal.

Fegyverarzenálunk kibővítését három új eszköz jelenti. Ezek közül messze a legjobb (sőt, megköszönhetem, hogy az eredeti Unreal összes fegyverénél is jobb) a harci gépkarabély, amely képes sorozatlövésre és shotgun-szerű, annál erősebb, de lassabb pulgottatásra is. A második új fegyver a többi first person shooter játékból már megismert gránátvető, amelynek másodlagos tüzelési funkciójával ki nem élesített gránátokat tudunk kilőni. Az utolsó új fegyver egy rakétavető, amelynek másodlagos tüzelési funkcióját használva kilövés után irányíthatjuk a rakétát, mint a Half-Life-ban.

Az új pályák felépítése sokkal jobban sikerült, mint az Unreal eredeti szintjei. Minden pályán vannak elágazások, tehát több úton is eljuthatunk a célhoz. Az egyik utat választva általában valamilyen előnyhöz juthatunk (pl. a hátuk mögül közelíthetjük meg az ellenséget). A pályák jól felépítettek és mindig van valami meglepetés, ami ébren tartja érdeklődésünket – ez egy olyan tulajdonsága, s szinteknek, amit az Unrealről nem lehetett elmondani...

A lemezt elnézve az ember rádobbenhet, hogy még mindig az Unreal a legszebb, leglátványosabb játék a PC-s világban. A sehol máshol nem használt dupla textúrák igen látványosak, és véleményem szerint a játék még a Quake 3: Arenánál is jobban néz ki. Amikor az Unreal megjelent, még csak a 3Dfx chipsetes videokártyákat támogatta, azóta a programozók megírták a Direct3D és Open GL drivereket is, így gyakorlatilag az összes 3D gyorsítóval használható a program. A Return To Na Pali az Unreal engine 2.24-es változatát használja, de ezt minden további nélkül lehet update-elni a – jelenleg – legfrissebb 2.25f-re, így néhány hiba megszűnik a Direct3D megjelenítésben.

Már az Unreal eredeti hangrendszerét is csak dicsérni lehetett, de a folyamatos update-ek egyre jobb lett, és jelenleg már támogatja a kettőnél több hangfalas rendszereket is. Négy hangfalat használva a hangok életre kelnek, és a Half-Life-éhoz hasonló élménnyel ajándékozzák meg a játékosát. A zenéről is csak jól lehet elmondani, én már az Unreal muzsikáit is nagyon hangulatosnak tartotam, de a Return To Na Paliban talán még jobb aláfestést nyújtanak a játékokhoz.

Ez a kiegészítő lemez nagyon jól sikerült; akik az eredeti Unrealt szerették, azok a Return To Na Palival is jól ellesznek, ám a többieknek valószínűleg nem változik meg a véleménye. A kiegészítő lemez pozitív tulajdonsága, hogy nem kell hozzá az eredeti Unreal sem.

CARIS

TECHNIKAI JELLEMZŐK	
MINIPIRÁMÉNY	P233 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	3DX, GLSL, OPENGL
MINIPIRÁMÉNY	2-16 JÁTEKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
JÁTEKOSÁG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

UNREAL	260 98/100
BLOOD 2 NIGHTMARE	260 98/100
WAGES OF SIN	260 98/100

Nálunk **előbb** jöhet el **az ezredforduló!**

...mert 2000-ik előfizetők
háromnapos utazást nyerhet

az ECTS '99-re

(LONDON — OLYMPIA HALL, SZEPTEMBER 6—8.)

ha előfizetése
augusztus végéig megérkezik!

**Ha a kiállítást lekésíték, a nyeremény
egy életre szóló
ZED-előfizetés.**

**1999-ik és 2001-ik előfizetőknek vigaszdíja
három évre szóló ZED előfizetés.**

AZ ELŐFIZETÉS ÁRA:

EGY ÉVRE 8990 Ft • FÉL ÉVRE 4990 Ft • NEGYED ÉVRE 2790 Ft

Előfizetési postai utalazáson a szerkesztőség címén (CD Fogadó Rt. 1538 Budapest, Pf.: 27.),
banki átutalással a 10200940-10116217-00000000 bankszámlaszámra,
vagy személyesen a szerkesztőségben (113 Budapest, Bartók Béla út 152/c I. emelet 103.).

Outcast

A hatodik elem

▼ Infogrames

Végy egy Stargate/Ötödik elem-szerű történetet, öntsöd third person akció-kaland formába (az örök etalon Tomb Raiderhez képest több kalanddal, kevesebb akcióval), majd dolgozz hosszú évekig a grafikus engine-jén – ez az Outcast készítőinek receptje. Főhősünkkel, Cutter Slade-del, a volt amerikai kommandóssal az amerikai kutatók Csillagkapu-szerű gépének segítségével egy párhuzamos világban létező Földre kerülünk, és csak akkor szabadulunk innen, ha teljesítjük az itt élő furcsa lények világmegmentő küldetését. Mivel egész hadseregnyi ellenséges lényt kell kiirtanunk utunk során, nem csak reflexeinkre, hanem meggyőző erőnkre és logikai készségünkre is szükség van ahhoz, hogy szövetségeseket találjunk a talanok között.

HA KEVÉS A LŐSZERED, TOLD MEG Néhány mondat

Condolom, a Tomb Raider-jangók már dörzsölik is tenyerüket és izmizik a billentyűzet gombait, felkészülve az ellenséges űrlények irtására, szakadékok átugrására, csapdák kikerülésére. Ki kell ábrándítanom őket: ■ Outcast nem igazán az ő számukra készült. A játék ugyanis az akciórézsekkal nagyjából egyenlő arányban vegyíti a kalandjáték-elemeket, amely logikai feladványokat és sok párbeszédet jelent. Alaposan figyeelnünk kell a lassan kibontakozó történetre is: ha nem felelünk a bő lére eresztett párbeszédnek során, és nem jegyezzük meg a talanok (így hívják az űrlényeket) meglehetősen furcsa neveit, igen hamar elakadunk a játékban – annak pedig, hogy Lara Croft stílusában mindenkit halomra löjünk, itt semmi értelme...

FORGATÓKÖNYV MONTÁZS

Főszereplőnk, Cutter Slade példának okáért mindjárt úgy néz ki, mint a Time Commando főhőse: narancssárga ruhában, fején egy kerek szatimógéppel felszerelve rohagán fel-alá. Meglehetősen furcsa külseje ellenére marcona kommandóssal, az amerikai hadsereg leszerelt tisztjével van dolgunk. Slade-et egy küldetés során igen erős trauma érte: nem tudta megmenteni egy veszélyes helyzetből társát, aki így életét vesztette (tucat-akciófilmekből jól ismert klisé...). Mivel felelősen érezte magát a történetért, leszerelt, és azóta zsoldosként vállal néha feladatokat. Közben az amerikai kormány kutatói egy olyan dimenziókaput fedeztek fel és akottak meg, amely segítségével párhuzamosan létező világokba tudnak belépni. A kutatócsapatot és szeren-tyőiket azonban idegen lények támadták meg, és persze Slade-re van szükség, hogy megvédje őket, amíg elvégzik a szükséges javításokat. A kommandó elvállalja a küldetést, átlép a kapun, de amikor felébred, nemhogy társait nem találja, de egy hatalmas tevé-emberre hasonlító idegen szolgáltató, és Ulukainak (a nyelvükön: Messiásnak) nevezi: kizárólag csak Slade tudja megmenteni az ő világukat (is)...

AMIKOR MÁR CSAK A FEGYVEREK BESZÉLNEK...

Persze nem mindig lehet mindent békés úton megoldani: amikor ellenséges katonákkal találkozunk, azok azonnal ordibálni és sugárvető fegyverrel tüzelni kezdenek ránk. Szerencsére már a játék elején, az örök falujában visszaszereshetjük saját pisztolyunkat, egy lézernyalábos célzókészülékű HK 12-est. Sajnos fegyverünk tölténytára nem végtelen, mint Laraé, és sebése sem túl erős: a talan katonákba ötöt-hatot is bele kell löni, mire átkerülnek az örök vadászmezőkre. Annál pedig nincs rosszabb, mint amikor körülvesz az ellenség, mi pedig kifogyunk a lőszerekből: ugyan ökleink és lábunk erejét is használhatjuk – amolyan Van Damme-stílusban –, de a sugárvetők és egyéb durvább fegyverek ellen, sejtethet ennek a hatékonysága... fegyverünk nélkül ezért csak tudunk egyenlő dolgot tenniük: futunk, ahogy csak tudunk, hogy biztonságosabb helyre érjünk.

EGY SZUPERHŐSNEK IS ELKEA A SEGÍTSÉG

A helyzetet még jobban nehezítendő, tartalék lőszert elég ritkán találunk, és a földön heverő vasdarábok



VÉLEMÉNY

Amikor először töltöttem be a játékot, igen cifra dolgokat gondoltam a forgatókönyvíró egyikű fantáziájáról és általában a francia sci-fi stílusirányzatról... Egyyszerűen nem bírnak elszakadni az ilyenfajta történetektől. „hirtelen egy másik világba csöppensz, ahol az idetlen nevű és külsejű úrlények megtámadták a még idetlenebb nevű és külsejűeket, és csak Te – a fenyegetések fenyegetése – tudod megmenteni a bolygót a teljes pusztulástól!” Egy akciójátékban, ahol nem kell igazán figyelni a sztorira, ez még elviselhető, de ebben a kalandprogramban minden nevet meg kell jegyezni, a gyermek történetét meg kell emésztetni ahhoz, hogy továbbjuss.

Az igencsak bő lére eresztett és kissé unalmas intro után jött maga a játék: hát eleinte ettől sem voltam elájulva. Hősünk irányítása igen farszto Lara Croft-fel összehasonlítva – nem igaz, hogy képtelenek ezekben az akció-kalandokban valami hasonlót összehozni! A grafika bizony – sajnos – igencsak pixeles: 512x384-ben és szoftveres módban nem lehet csodát művelni...

Ennek ellenére sikerült túltennem magam ezeken a negatívumokon, és egy idő után azon vettem észre magam, hogy teljesen belemerültem a játékba! Egyrészt nagyon megfogott az Outcast virtuális világa: imádtam, ahogy a talanok fel-alá mászkáltak, beszélgettek, végeztek mindennapi teendőiket. Másrészt ilyen hangulat-teremtő, profi muzsikát, amelyet a Moszkvai Szimfonikus Zenekar szolgáltat, talán még egyetlen játékban sem hallottam! Miután megtanultam az akciórészek során főhősszel harcolni (érdemes joystickkal próbálkoznival), sokkal jobban tetszett ezek a részek, mint a Tomb Raider hol fejtelen, hol túlságosan is kiszámított gyilkolásai. Eleinte valószínűleg Te is viszolyog majd egy kicsit az elavult grafikától, a kissé (?) ügyefogyott irányítástól, és a bárgyú alapötönetektől, de ha hagysz egy kis időt neki, az Outcast Téged is magával ragad!

EAD SECTOR



eleinte elég haszontalannak tűnnek. Szerencsére igen hamar találkoznak Zolass-szal, egy segítőkész talan kovácsmesterrel, aki szívesen segít népe megmentésének, a híres Ulukainak, és löszert kovácsok nekünk a talált alapanyagokból. A pisztolyhoz csak vasdarábokra van szükség, de később megtaláljuk a többi elveszett fegyverünket, és ezeknél Zolass a különféle kristályoknak is hasznát veszi. A kovácson kívül találkoznak még más készséges talanokkal is, de azért akadnak olyanok is, akiket előbb pénzzel, vagy egyéb kisebb kútyákkal kell végrehajtásával nem árt megköri nyézni.



eseményeket. A játék ebből a szempontból nagyon hasonlít az ősrégi Lure of the Temprese, a Little Big Adventure két részére vagy a Westwood Blade Runnerjére – az Outcast egy újabb kísérlet a teljesen nonlineáris kalandjáték megvalósítására.

PERPETUUM MOBILE – KALANDJÁTEKBA ÖNTVE

A hagyományos kalandjátékokkal szemben a talanok nem állodogálnak egy helyben: a parasztok egyfolytában végzik dolgukat (szántanak-vetnek, learatják a riszt), a katonák őrköröznek stb. Így tényleg olyan érzésünk van, mintha egy másik világba csöppennénk bele, ahol szüntelenül minden mozgásban van, és a történeke hatással vannak egymásra. Ha elég ügyesek vagyunk, számunkra kedvezően tudjuk befolyásolni az

A JÓ ENGINE-HEZ IDŐ KELL?

Ha túl sokáig fejlesztenek egy játékot, annak bizony elavul a grafikus motorja: emlékezzünk csak a Stonekeeperre, a Lands of Lore 2-re, a Dungeon Keeperre, vagy leginkább a Heart of Darknessre. Sajnos a szabály alól az Outcast sem kivétel: az engine „koraván ránci” már igencsak meglátszanak. 3D-s kártyánkat támogatásról nem is álmodjunk, és még a maximális felbontást sem tudjuk – az igencsak egzotikus – 512x384 fölé emelni. Ennek ellenére azért találunk a játékban 3D-s

effekteket (a víz tükröződik és átlátszó, van lens flare stb.) –, de a grafikus engine teljesen szoftveres!

REDGUARD-RAJONGÓK ELŐNYBEN!

Az Outcastban Lara rajongói valószínűleg csalódnak. A TR-rel ellentétben a grafika már elég elavult, és a játékmenet sem Miss Croft „elbősző lövők, aztán (sem) be-seleik”-filozófiáját követi. Aki viszont egy igazi Redguard-stílusú akció-kalandjátékra vágyik, hosszú, de érdemes történettel, nem csodálhat az Outcastban sem!

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY PIG / 32 MB RAM

3D-TÁMOGATÁS

MULTIPLAYER

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA

HANGULAT

ÖSSZEJÁTÉK

ÖSSZEHASONLÍTÁS

TOMB RAIDER 2	280 MB/2	84%
HERETIC 2	280 MB/1	83%
5 th ELEMENY	280 MB/2	76%

Heroes of the Real-time World

avagy: valós időben élünk...

Máj of the Bihóder

Átkok földjén 2. rész

fogadót messziről sem lehetett volna egyetlen más vendéglátóipari egységgel összekeverni. A „fogadó az Ork Gatyájához” néven futó kocsmacégére egyetlenegy vasrúdra kifeszített kétes eredetű alsónemű volt. Feltehetőleg egy orká, ha már ez volt a neve. A gatyából gyanús szagok áradtak ■ szelársa minden irányába, helyenként pedig kétes eredetű materiálk lötyögtek benne, amelyeket még az idő vasfoga sem tudott onnan kiszáritani (vagy minden héten rendszeren karbantartatták egy házi orkkal, nehogy csorbát szenvedjen ■ fogadó hírneve). Ha beljebb megy a láthatatlan szemlélő a fogadó belsejébe, ■ szokásos „kalandozók kocsmája” látvány fogadja: nagy beltéri helyiség sok asztallal és székekkel, magas falakkal. A sötét mögött tevékenykedő fogadós szinte szót sem érdemel, 220 kilójával és mocskos kötényével szinte beleolvadt környezetébe. Ez így volt megszokott. Az asztaloknál tucatnyi társaság üldögélt ■ legkülönbözőbb szerzetekből összeválogatva. A helybeliek jól tudták műfélék ök: „kalandorok”, szökták mondogatni a mindent tudó öregek kézlegyintés társaságában. Átlag félóránként kitört egy kis verekedés, ilyenkor repkedtek a korszok meg a széklabák. ■ bal- és jobbgyenesek némi varázslóvédék társaságában. Amint a félreértések tisztázódtak, beengedték a takarítóbrigádot helyrehozni a károkat, felnyalni a porul járt kalandozókat, meg úgy egyébként felkészíteni a kocsmtát a következő csipihupira. Most éppen viszonylagos nyugalom honolt a fogadóban. Egy asztalnál fura társaság üldögélt. Nemrég érkeztek meg, úgyhogy mindenki érdeklődve mérte őket végig. Az egyikük egy igazi férfi volt, a természet vad és zabolatlan gyermeke. Ruházata egy darab ágyékkötő volt – ez már sokat elárul a rutinos kalandozó-felmérőknek. Igen kidolgozott izomzattal rendelkezett, bicepszai körülbelül fél lábnyi, míg lábizmai két bicepsznyi vastagságúak lehettek. Jól látszott rajta, hogy intelligenciájának utolsó hányadait is feláldozta egy kis bordázott hasizomért. Hosszú, hollőlektek haj keresztelte nem túl értelmes ábrázátát, amelyen jól kivehető volt a sokéves harci tapasztalat. Kigyúrt hüvelykujjával rácsapott a vaskeretes, legszívó-

Válaszd a harcot, válaszd a mágiát, válaszd a rohamból dupla sebzést, a szörnyeket és a tapasztalatot, válaszd a kincseket, drágaköveket, elektromos gumikalandozókat, a mithrill-teljes vérteszteket. Válaszd a fegyveres specializációt és ■ mindenre elszánt szent erejüket. Válaszd meg a partitagokat. Válassz erőbónuszt, és kérdezd meg egy vasárnap reggel, hogy ki a fene vagy! Éljen pusztán zavaró körülményként karaktereid számára, akiket azért nemzettél, hogy magadat helyettesítsd. Válaszd a jövőt. Válaszd az életet! De miért akarnék ilyesmit tenni? Úgy döntöttem, hogy nem választom az életet. Mást választottam. Hogy mi az oka? Nincsen semmi oka. Kinek van szüksége okokra, ha ■ szerepjátékot választotta?

sabb tölgyből készült asztalra, és felkiáltott: – Sört ide de nagyon gyorsan! Izé... és egy új asztal.

A mellette ülő zöld tunikás figura csendesen odahajolt hozzá.

– Ide figyelj, Oggli! Már kértelek párszor, ha piát rendszel, ne zúzd ketté az asztalt, aminél ülnék. Ez már ■ harmadik kocsmá ■ héten, ahonnan ki fognak dobni a hülyeséged miatt.

– De Oggli szomjas! Oggli szörőzni akar!

– Tudom, Oggli, én is szomjas vagyok, de én nem szoktam kettétörni asztalokat, ha inni szeretnék...

A nyugodt hangú zöld tunikás figuráról leírt, hogy valami mágusféle lehet, valamint hogy ő a csapat esze. Szokásos mágus-ábrázata volt: tekintélyt patancsoló barázdák, szűk keresztmetszetű hideg, fekete szemek. Többnyire Szolfézsnek hívta magát, utalva ezzel zenei tudására, amelyet ugyan saját magán kívül nem sokan ismertek el, legfőképpen Oggli nem. A becsületes neve mellesleg Abit Alabar Kualalumpur volt, de erre csöppet sem volt büszke, ezért is terjesztette el ■ Szolfézs nevet. Egyébként Szolfézs volt az, aki felnyalabolta Ogglit még kéteses korában, mert a barbár falu, ahol született, ki akarta vetni, mivel túl sok szüzet erőszakolt meg már akkor is, valamint a közelben élő vadakat kipusztította nagy mértékben veszélyeztette a falu megélhetését. Szolfézs éppen arra járt egy küldetés teljesítése céljából, amikor az új szelén megtalálta Ogglit, amint éppen három óriás medvével dekázt. A mágus – jó üzletemberi érzéssel megáldva – magához vette a csöppséget, hátha jó lesz még valamire. Igaz, azóta már többször megbánta a dolgot, hiszen Oggli felnőtt, és megtanult beszélni, de legalább méreteiben nem történt átütő változás, azon kívül, hogy kifejlődtek brutális barbár izmai. Szol-

fézs egyszer már komolyan ott tartott, hogy megkérdezi, kik is voltak ■ szülei, amikor megpillantotta Ogglit, amint egy hatalmas kaptárból nyalogatott mézet. Ennek ellenére azért jól kiegyesztették egymást. A csapat harmadik tagja, Oggli baljánd üldögélt, egy apróbb termetű, mondhatni manó alakú, nem egészen emberszerű teremtmény volt. Ő az utóbbi hetekben csapódott a társasághoz, egyszerű üzleti meglátolásból. Történt ugyanis, hogy táborozás közben megpróbálta Ogglitakat meglopni, de rajtakapták a szerencsétlent. Azzal büntették, hogy kikötözték egy fához, és Szolfézs előadta neki a saját dalait, miközben Oggli fókaszírral bekent testtel pózolt neki. Nem sokáig bírta, ezért beleegyezett abba, hogy ingyen és bérmentve lesz ■ társuk, és vesz részt ■ különböző kalandokban – jó sokáig. Nem volt sok választása... Amikor kérdezték, hogy hívják, nem tudott mit válaszolni, ezért a többiek elnevezték Prűcsöknek, mert igen-csak illet rá a név. Ruházata elég idióta volt, a lábain két vastok lapapucost viselt, amelyeket gyaloglás közben idegesítő hangon kalfogtak. Testét egy érdekes piros kontós takaró, körülbelül úgy nézett ki benne, mint aki most jött a fürdőből. A ruha színe éles kontrasztot alkotott zöld színű bőrével és idióta ábrázatával. Egyszer Oggli olyan sokáig nézte a manó fejét, hogy felidegesítette magát, és kidöntött egy sziklát a helyéről, azután pedig bevette szerencsétlen Prűcsök arcát. Amikor Szolfézs megkérdezte, tulajdonképpen miért is kellett a manót a földre panírozni, Oggli csak ennyit válaszolt: „Olyan idegesítő unteintgens ábrázata volt...”. Erre Szolfézs inkább csendben maradt, nem mondott semmit.

(folytatjuk...)



30 EROTIKA

Total Annihilation: Kingdoms

Királyvár!

▼ [Get Interactive Evidence on Demand](#)

Már több mint másfél éve, hogy megjelent a Total Annihilation, mégis még mindig igen népszerű a játékosok körében – a Starcraft után még ma is a TA-ral játszanak a legtöbbet az Interneten multiplayertben. Nem esoda, hogy rengetegen várták a már régóta halottat folytatást. Most végre megérkezett a Total Annihilation: Kingdoms, és nem hozott szeggyent elődjére...

testvér katonáinkat vehetünk részt, a technikai megközelítés pedig elvárhatja egy szociális katonaként való felkészítést. Szerencsére a TÁ egyik nagy hibája, a GMR és az Arm oldalainak hiánya, hogy a katonák közötti és a katonák közötti kapcsolatokat nem mind a négy oldalról látjuk meg, mint a katonák. A katonák közötti kapcsolatokat nem mind a négy oldalról látjuk meg, mint a katonák. A katonák közötti kapcsolatokat nem mind a négy oldalról látjuk meg, mint a katonák.

díjazásra. A változatos játék tehát ugyanúgy szórni fogja a fordulatok magvait, eléri a Neofalt által megírt tét, meccs. További ötlet lehet, hogy csapatonként mindenki választhassa előre, ahogy a tényleges játék kezdődik, úgy a vázlatok is úgy az egyes csapatokat a kezdő kör vázlatokkal fogja megadni, hogy azt az eredményt, amit az egyes csapatok a kezdő körben értek el, a következő körben is. Aramonnal is kell számítani, de számolni kell a kezdő kör vázlatával egyet, azt is az egyes csapatok üzemmódnak, tényleg olyan mintha megírták volna egyetlen hosszú körrel – azaz az ilyen kör nem volt a

A TA-nak nagy hűvösök azt tanították, hogy a jélek 70-80 percen belül olvadnak el, ezért az emberek általában többnyire nem is iszik őket. Leggyakrabban egymással a Kínában és az Északkelet-Ázsiában találkoznak, amelyek többségükben nagyon jól használhatók. Az emberek nagy mennyiségű vizet isznak. Az egészséges természetesen fejlődik, és ez nem csak a tudásnak, hanem a megérzésnek is. A kórházban is megfigyelik. A kórházban kívül az emberek is megfigyelik, és nagyon jól iszik. A kórházban a védelmi erőket, amelyeket megfigyelnek, is sokat nyom a latban. A TA-nak a kórházban, az erős és a gyenge le-

[illegible][illegible]

zittunk ki-
jártak, vá-
runk a fo-
gátnak ma-
gy. Mit ar-
gumentált az-
előtt mon-
dott egy „gé-
nialitás”-ra
nem jellemző
éves gondolat-
munka járban-
állásban meg-





rejtő. Ugyanaz a csodálatos „tel-3D” jártékokörnyezet, ugyanazok a nagyszériás trükkök, ugyanaz a kaváló játéktechnikamóda. Pánaszkodni csak a gépi ellenfél mesésen intelligenciája miatt lehet, mivel meglehetősen vegyes érzelmeket vált ki az emberből. Néha elismerése mellet trükköket alkalmaz (több helyen támad egy-egy apró csapatral), és ahol a legkevésbé ellenállást tapasztalja, oda küldi a fősergeit, néha viszont nagyon türelmese is, különösen az egy-ségmozgásoknál. A Cavadoz illúziója már közelebb is létezik az első porthoz.

A játék multiplayerjeiben és a már említett nézőszámú skrimish üzemmódjában is kifejezetten érdekes, bár a 48 alaphelyzet mellett halálhíró 25 multiplayeres tétkép zöme ötléttelen, szavainak helye helyéig, az egyes kártyákon lennének nyitvatartók, mivel e nélkül igazán kellemetlen a Kingdome még csak néhányszor elcsúszhat, de a játék különböző módjai nagyon sok kérdést vet fel. Zhon például nem építhet bolgárja az egységeit, hanem építőanyagokat idezik meg. Ez befolyásolhatja egy-egy tétbe időzve van egy szünet, másrészt a munkák állandó pályaváltozása befolyásolja a játékok. Vajon megéri-e Zhon határ egységeit ezt az időzítéstől? Egleddel Veruda gondolkodik számottevő tengeri sereggel, például az 6 legerősebb is nagyon erős. Mit tud ellenni ténni fenn, akinek nincs tengeri egysége? A következő szö-

munkban megismerhetjük a Kingdome végülisai teremtés felépítési módjait, ezeket a kérdéseket, amikről nem sikerült előző cikkemben írni.

A játék leírásának címe a „Kavadoz”, ilyen gyorsan nem igazán lehet, ennyire nem animációk, ilyen csodálatos képességek még egyetlen játékban sem talál-

ható, de a játék egyes egységei, mint a 32. és 33. és 34. és 35. és 36. és 37. és 38. és 39. és 40. és 41. és 42. és 43. és 44. és 45. és 46. és 47. és 48. és 49. és 50. és 51. és 52. és 53. és 54. és 55. és 56. és 57. és 58. és 59. és 60. és 61. és 62. és 63. és 64. és 65. és 66. és 67. és 68. és 69. és 70. és 71. és 72. és 73. és 74. és 75. és 76. és 77. és 78. és 79. és 80. és 81. és 82. és 83. és 84. és 85. és 86. és 87. és 88. és 89. és 90. és 91. és 92. és 93. és 94. és 95. és 96. és 97. és 98. és 99. és 100. és 101. és 102. és 103. és 104. és 105. és 106. és 107. és 108. és 109. és 110. és 111. és 112. és 113. és 114. és 115. és 116. és 117. és 118. és 119. és 120. és 121. és 122. és 123. és 124. és 125. és 126. és 127. és 128. és 129. és 130. és 131. és 132. és 133. és 134. és 135. és 136. és 137. és 138. és 139. és 140. és 141. és 142. és 143. és 144. és 145. és 146. és 147. és 148. és 149. és 150. és 151. és 152. és 153. és 154. és 155. és 156. és 157. és 158. és 159. és 160. és 161. és 162. és 163. és 164. és 165. és 166. és 167. és 168. és 169. és 170. és 171. és 172. és 173. és 174. és 175. és 176. és 177. és 178. és 179. és 180. és 181. és 182. és 183. és 184. és 185. és 186. és 187. és 188. és 189. és 190. és 191. és 192. és 193. és 194. és 195. és 196. és 197. és 198. és 199. és 200. és 201. és 202. és 203. és 204. és 205. és 206. és 207. és 208. és 209. és 210. és 211. és 212. és 213. és 214. és 215. és 216. és 217. és 218. és 219. és 220. és 221. és 222. és 223. és 224. és 225. és 226. és 227. és 228. és 229. és 230. és 231. és 232. és 233. és 234. és 235. és 236. és 237. és 238. és 239. és 240. és 241. és 242. és 243. és 244. és 245. és 246. és 247. és 248. és 249. és 250. és 251. és 252. és 253. és 254. és 255. és 256. és 257. és 258. és 259. és 260. és 261. és 262. és 263. és 264. és 265. és 266. és 267. és 268. és 269. és 270. és 271. és 272. és 273. és 274. és 275. és 276. és 277. és 278. és 279. és 280. és 281. és 282. és 283. és 284. és 285. és 286. és 287. és 288. és 289. és 290. és 291. és 292. és 293. és 294. és 295. és 296. és 297. és 298. és 299. és 300. és 301. és 302. és 303. és 304. és 305. és 306. és 307. és 308. és 309. és 310. és 311. és 312. és 313. és 314. és 315. és 316. és 317. és 318. és 319. és 320. és 321. és 322. és 323. és 324. és 325. és 326. és 327. és 328. és 329. és 330. és 331. és 332. és 333. és 334. és 335. és 336. és 337. és 338. és 339. és 340. és 341. és 342. és 343. és 344. és 345. és 346. és 347. és 348. és 349. és 350. és 351. és 352. és 353. és 354. és 355. és 356. és 357. és 358. és 359. és 360. és 361. és 362. és 363. és 364. és 365. és 366. és 367. és 368. és 369. és 370. és 371. és 372. és 373. és 374. és 375. és 376. és 377. és 378. és 379. és 380. és 381. és 382. és 383. és 384. és 385. és 386. és 387. és 388. és 389. és 390. és 391. és 392. és 393. és 394. és 395. és 396. és 397. és 398. és 399. és 400. és 401. és 402. és 403. és 404. és 405. és 406. és 407. és 408. és 409. és 410. és 411. és 412. és 413. és 414. és 415. és 416. és 417. és 418. és 419. és 420. és 421. és 422. és 423. és 424. és 425. és 426. és 427. és 428. és 429. és 430. és 431. és 432. és 433. és 434. és 435. és 436. és 437. és 438. és 439. és 440. és 441. és 442. és 443. és 444. és 445. és 446. és 447. és 448. és 449. és 450. és 451. és 452. és 453. és 454. és 455. és 456. és 457. és 458. és 459. és 460. és 461. és 462. és 463. és 464. és 465. és 466. és 467. és 468. és 469. és 470. és 471. és 472. és 473. és 474. és 475. és 476. és 477. és 478. és 479. és 480. és 481. és 482. és 483. és 484. és 485. és 486. és 487. és 488. és 489. és 490. és 491. és 492. és 493. és 494. és 495. és 496. és 497. és 498. és 499. és 500. és 501. és 502. és 503. és 504. és 505. és 506. és 507. és 508. és 509. és 510. és 511. és 512. és 513. és 514. és 515. és 516. és 517. és 518. és 519. és 520. és 521. és 522. és 523. és 524. és 525. és 526. és 527. és 528. és 529. és 530. és 531. és 532. és 533. és 534. és 535. és 536. és 537. és 538. és 539. és 540. és 541. és 542. és 543. és 544. és 545. és 546. és 547. és 548. és 549. és 550. és 551. és 552. és 553. és 554. és 555. és 556. és 557. és 558. és 559. és 560. és 561. és 562. és 563. és 564. és 565. és 566. és 567. és 568. és 569. és 570. és 571. és 572. és 573. és 574. és 575. és 576. és 577. és 578. és 579. és 580. és 581. és 582. és 583. és 584. és 585. és 586. és 587. és 588. és 589. és 590. és 591. és 592. és 593. és 594. és 595. és 596. és 597. és 598. és 599. és 600. és 601. és 602. és 603. és 604. és 605. és 606. és 607. és 608. és 609. és 610. és 611. és 612. és 613. és 614. és 615. és 616. és 617. és 618. és 619. és 620. és 621. és 622. és 623. és 624. és 625. és 626. és 627. és 628. és 629. és 630. és 631. és 632. és 633. és 634. és 635. és 636. és 637. és 638. és 639. és 640. és 641. és 642. és 643. és 644. és 645. és 646. és 647. és 648. és 649. és 650. és 651. és 652. és 653. és 654. és 655. és 656. és 657. és 658. és 659. és 660. és 661. és 662. és 663. és 664. és 665. és 666. és 667. és 668. és 669. és 670. és 671. és 672. és 673. és 674. és 675. és 676. és 677. és 678. és 679. és 680. és 681. és 682. és 683. és 684. és 685. és 686. és 687. és 688. és 689. és 690. és 691. és 692. és 693. és 694. és 695. és 696. és 697. és 698. és 699. és 700. és 701. és 702. és 703. és 704. és 705. és 706. és 707. és 708. és 709. és 710. és 711. és 712. és 713. és 714. és 715. és 716. és 717. és 718. és 719. és 720. és 721. és 722. és 723. és 724. és 725. és 726. és 727. és 728. és 729. és 730. és 731. és 732. és 733. és 734. és 735. és 736. és 737. és 738. és 739. és 740. és 741. és 742. és 743. és 744. és 745. és 746. és 747. és 748. és 749. és 750. és 751. és 752. és 753. és 754. és 755. és 756. és 757. és 758. és 759. és 760. és 761. és 762. és 763. és 764. és 765. és 766. és 767. és 768. és 769. és 770. és 771. és 772. és 773. és 774. és 775. és 776. és 777. és 778. és 779. és 780. és 781. és 782. és 783. és 784. és 785. és 786. és 787. és 788. és 789. és 790. és 791. és 792. és 793. és 794. és 795. és 796. és 797. és 798. és 799. és 800. és 801. és 802. és 803. és 804. és 805. és 806. és 807. és 808. és 809. és 810. és 811. és 812. és 813. és 814. és 815. és 816. és 817. és 818. és 819. és 820. és 821. és 822. és 823. és 824. és 825. és 826. és 827. és 828. és 829. és 830. és 831. és 832. és 833. és 834. és 835. és 836. és 837. és 838. és 839. és 840. és 841. és 842. és 843. és 844. és 845. és 846. és 847. és 848. és 849. és 850. és 851. és 852. és 853. és 854. és 855. és 856. és 857. és 858. és 859. és 860. és 861. és 862. és 863. és 864. és 865. és 866. és 867. és 868. és 869. és 870. és 871. és 872. és 873. és 874. és 875. és 876. és 877. és 878. és 879. és 880. és 881. és 882. és 883. és 884. és 885. és 886. és 887. és 888. és 889. és 890. és 891. és 892. és 893. és 894. és 895. és 896. és 897. és 898. és 899. és 900. és 901. és 902. és 903. és 904. és 905. és 906. és 907. és 908. és 909. és 910. és 911. és 912. és 913. és 914. és 915. és 916. és 917. és 918. és 919. és 920. és 921. és 922. és 923. és 924. és 925. és 926. és 927. és 928. és 929. és 930. és 931. és 932. és 933. és 934. és 935. és 936. és 937. és 938. és 939. és 940. és 941. és 942. és 943. és 944. és 945. és 946. és 947. és 948. és 949. és 950. és 951. és 952. és 953. és 954. és 955. és 956. és 957. és 958. és 959. és 960. és 961. és 962. és 963. és 964. és 965. és 966. és 967. és 968. és 969. és 970. és 971. és 972. és 973. és 974. és 975. és 976. és 977. és 978. és 979. és 980. és 981. és 982. és 983. és 984. és 985. és 986. és 987. és 988. és 989. és 990. és 991. és 992. és 993. és 994. és 995. és 996. és 997. és 998. és 999. és 1000. és 1001. és 1002. és 1003. és 1004. és 1005. és 1006. és 1007. és 1008. és 1009. és 1010. és 1011. és 1012. és 1013. és 1014. és 1015. és 1016. és 1017. és 1018. és 1019. és 1020. és 1021. és 1022. és 1023. és 1024. és 1025. és 1026. és 1027. és 1028. és 1029. és 1030. és 1031. és 1032. és 1033. és 1034. és 1035. és 1036. és 1037. és 1038. és 1039. és 1040. és 1041. és 1042. és 1043. és 1044. és 1045. és 1046. és 1047. és 1048. és 1049. és 1050. és 1051. és 1052. és 1053. és 1054. és 1055. és 1056. és 1057. és 1058. és 1059. és 1060. és 1061. és 1062. és 1063. és 1064. és 1065. és 1066. és 1067. és 1068. és 1069. és 1070. és 1071. és 1072. és 1073. és 1074. és 1075. és 1076. és 1077. és 1078. és 1079. és 1080. és 1081. és 1082. és 1083. és 1084. és 1085. és 1086. és 1087. és 1088. és 1089. és 1090. és 1091. és 1092. és 1093. és 1094. és 1095. és 1096. és 1097. és 1098. és 1099. és 1100. és 1101. és 1102. és 1103. és 1104. és 1105. és 1106. és 1107. és 1108. és 1109. és 1110. és 1111. és 1112. és 1113. és 1114. és 1115. és 1116. és 1117. és 1118. és 1119. és 1120. és 1121. és 1122. és 1123. és 1124. és 1125. és 1126. és 1127. és 1128. és 1129. és 1130. és 1131. és 1132. és 1133. és 1134. és 1135. és 1136. és 1137. és 1138. és 1139. és 1140. és 1141. és 1142. és 1143. és 1144. és 1145. és 1146. és 1147. és 1148. és 1149. és 1150. és 1151. és 1152. és 1153. és 1154. és 1155. és 1156. és 1157. és 1158. és 1159. és 1160. és 1161. és 1162. és 1163. és 1164. és 1165. és 1166. és 1167. és 1168. és 1169. és 1170. és 1171. és 1172. és 1173. és 1174. és 1175. és 1176. és 1177. és 1178. és 1179. és 1180. és 1181. és 1182. és 1183. és 1184. és 1185. és 1186. és 1187. és 1188. és 1189. és 1190. és 1191. és 1192. és 1193. és 1194. és 1195. és 1196. és 1197. és 1198. és 1199. és 1200. és 1201. és 1202. és 1203. és 1204. és 1205. és 1206. és 1207. és 1208. és 1209. és 1210. és 1211. és 1212. és 1213. és 1214. és 1215. és 1216. és 1217. és 1218. és 1219. és 1220. és 1221. és 1222. és 1223. és 1224. és 1225. és 1226. és 1227. és 1228. és 1229. és 1230. és 1231. és 1232. és 1233. és 1234. és 1235. és 1236. és 1237. és 1238. és 1239. és 1240. és 1241. és 1242. és 1243. és 1244. és 1245. és 1246. és 1247. és 1248. és 1249. és 1250. és 1251. és 1252. és 1253. és 1254. és 1255. és 1256. és 1257. és 1258. és 1259. és 1260. és 1261. és 1262. és 1263. és 1264. és 1265. és 1266. és 1267. és 1268. és 1269. és 1270. és 1271. és 1272. és 1273. és 1274. és 1275. és 1276. és 1277. és 1278. és 1279. és 1280. és 1281. és 1282. és 1283. és 1284. és 1285. és 1286. és 1287. és 1288. és 1289. és 1290. és 1291. és 1292. és 1293. és 1294. és 1295. és 1296. és 1297. és 1298. és 1299. és 1300. és 1301. és 1302. és 1303. és 1304. és 1305. és 1306. és 1307. és 1308. és 1309. és 1310. és 1311. és 1312. és 1313. és 1314. és 1315. és 1316. és 1317. és 1318. és 1319. és 1320. és 1321. és 1322. és 1323. és 1324. és 1325. és 1326. és 1327. és 1328. és 1329. és 1330. és 1331. és 1332. és 1333. és 1334. és 1335. és 1336. és 1337. és 1338. és 1339. és 1340. és 1341. és 1342. és 1343. és 1344. és 1345. és 1346. és 1347. és 1348. és 1349. és 1350. és 1351. és 1352. és 1353. és 1354. és 1355. és 1356. és 1357. és 1358. és 1359. és 1360. és 1361. és 1362. és 1363. és 1364. és 1365. és 1366. és 1367. és 1368. és 1369. és 1370. és 1371. és 1372. és 1373. és 1374. és 1375. és 1376. és 1377. és 1378. és 1379. és 1380. és 1381. és 1382. és 1383. és 1384. és 1385. és 1386. és 1387. és 1388. és 1389. és 1390. és 1391. és 1392. és 1393. és 1394. és 1395. és 1396. és 1397. és 1398. és 1399. és 1400. és 1401. és 1402. és 1403. és 1404. és 1405. és 1406. és 1407. és 1408. és 1409. és 1410. és 1411. és 1412. és 1413. és 1414. és 1415. és 1416. és 1417. és 1418. és 1419. és 1420. és 1421. és 1422. és 1423. és 1424. és 1425. és 1426. és 1427. és 1428. és 1429. és 1430. és 1431. és 1432. és 1433. és 1434. és 1435. és 1436. és 1437. és 1438. és 1439. és 1440. és 1441. és 1442. és 1443. és 1444. és 1445. és 1446. és 1447. és 1448. és 1449. és 1450. és 1451. és 1452. és 1453. és 1454. és 1455. és 1456. és 1457. és 1458. és 1459. és 1460. és 1461. és 1462. és 1463. és 1464. és 1465. és 1466. és 1467. és 1468. és 1469. és 1470. és 1471. és 1472. és 1473. és 1474. és 1475. és 1476. és 1477. és 1478. és 1479. és 1480. és 1481. és 1482. és 1483. és 1484. és 1485. és 1486. és 1487. és 1488. és 1489. és 1490. és 1491. és 1492. és 1493. és 1494. és 1495. és 1496. és 1497. és 1498. és 1499. és 1500. és 1501. és 1502. és 1503. és 1504. és 1505. és 1506. és 1507. és 1508. és 1509. és 1510. és 1511. és 1512. és 1513. és 1514. és 1515. és 1516. és 1517. és 1518. és 1519. és 1520. és 1521. és 1522. és 1523. és 1524. és 1525. és 1526. és 1527. és 1528. és 1529. és 1530. és 1531. és 1532. és 1533. és 1534. és 1535. és 1536. és 1537. és 1538. és 1539. és 1540. és 1541. és 1542. és 1543. és 1544. és 1545. és 1546. és 1547. és 1548. és 1549. és 1550. és 1551. és 1552. és 1553. és 1554. és 1555. és 1556. és 1557. és 1558. és 1559. és 1560. és 1561. és 1562. és 1563. és 1564. és 1565. és 1566. és 1567. és 1568. és 1569. és 1570. és 1571. és 1572. és 1573. és 1574. és 1575. és 1576. és 1577. és 1578. és 1579. és 1580. és 1581. és 1582. és 1583. és 1584. és 1585. és 1586. és 1587. és 1588. és 1589. és 1590. és 1591. és 1592. és 1593. és 1594. és 1595. és 1596. és 1597. és 1598. és 1599. és 1600. és 1601. és 1602. és 1603. és 1604. és 1605. és 1606. és 1607. és 1608. és 1609. és 1610. és 1611. és 1612. és 1613. és 1614. és 1615. és 1616. és 1617. és 1618. és 1619. és 1620. és 1621. és 1622. és 1623. és 1624. és 1625. és 1626. és 1627. és 1628. és 1629. és 1630. és 1631. és 1632. és 1633. és 1634. és 1635. és 1636. és 1637. és 1638. és 1639. és 1640. és 1641. és 1642. és 1643. és 1644. és 1645. és 1646. és 1647. és 1648. és 1649. és 1650. és 1651. és 1652. és 1653. és 1654. és 1655. és 1656. és 1657. és 1658. és 1659. és 1660. és 1661. és 1662. és 1663. és 1664. és 1665. és 1666. és 1667. és 1668. és 1669. és 1670. és 1671. és 1672. és 1673. és 1674. és 1675. és 1676. és 1677. és 1678. és 1679. és 1680. és 1681. és 1682. és 1683. és 1684. és 1685. és 1686. és 1687. és 1688. és 1689. és 1690. és 1691. és 1692. és 1693. és 1694. és 1695. és 1696. és 1697. és 1698. és 1699. és 1700. és 1701. és 1702. és 1703. és 1704. és 1705. és 1706. és 1707. és 1708. és 1709. és 1710. és 1711. és 1712. és 1713. és 1714. és 1715. és 1716. és 1717. és 1718. és 1719. és 1720. és 1721. és 1722. és 1723. és 1724. és 1725. és 1726. és 1727. és 1728. és 1729. és 1730. és 1731. és 1732. és 1733. és 1734. és 1735. és 1736. és 1737. és 1738. és 1739. és 1740. és 1741. és 1742. és 1743. és 1744. és 1745. és 1746. és 1747. és 1748. és 1749. és 1750. és 1751. és 1752. és 1753. és 1754. és 1755. és 1756. és 1757. és 1758. és 1759. és 1760. és 1761. és 1762. és 1763. és 1764. és 1765. és 1766. és 1767. és 1768. és 1769. és 1770. és 1771. és 1772. és 1773. és 1774. és 1775. és 1776. és 1777. és 1778. és 1779. és 1780. és 1781. és 1782. és 1783. és 1784. és 1785. és 1786. és 1787. és 1788. és 1789. és 1790. és 1791. és 1792. és 1793. és 1794. és 1795. és 1796. és 1797. és 1798. és 1799. és 1800. és 1801. és 1802. és 1803. és 1804. és 1805. és 1806. és 1807. és 1808. és 1809. és 1810. és 1811. és 1812. és 1813. és 1814. és 1815. és 1816. és 1817. és 1818. és 1819. és 1820. és 1821. és 1822. és 182

*„Atyánk törvényét követjük,
mely igaz szívűhez tisztán beszél:
A mágiát = használd,
ha elegendő ízom s acél,
vagy jussod szörnyű lesz:
kőosz, vég és balsiker.
Betartjuk a törvényt,
és be is tartatjuk, ha kell.”*

ISTEN: ANU

JELEMLŐK: Aramont a profi földi hadviselés jellemzője. Neki vannak a legjobb védelmi épületei, és egyedül itt találunk szárazföldi „Big Berthát”. Trebuchet néven. Földi egységei is nagyon ütőképesek, ráadásul jó néhány hasznos varázslatot tudnak alkalmazni. Levegőben és vízben viszont nagyon gyengék, egy darab sárkány és egy hadigálya az összes, amit ezen a téren fel tud mutatni.

ÚRLAKODÓ: Elsin, Aramon ura, a föld szférájának hőse. Harcba bátran alkalmazhatjuk, mivel elég sok sebzést kibír, és erős varázslatai révén igen hatékony. Nem árt, ha a csaták közti szünetekben munkásaink segít meggyorsítani az építkezések tempóját – ez egyébként mind a négy oldal hőisére vonatkozik.

ARAMON EGYSÉGEI:

ÉPÍTŐK:

MAQE BUILDER (ÉPÍTŐ MÁQUS) Nélkülözhetetlen általános építőegység, csak ő képes igazán erős védelemmel ellátni a bázisokat. Mindig legyen belőlük kéznél öt-hat darab. Dobókalapácsával tessék-lássék meg tudja védeni magát, de jobban tesszük, ha erre nem építünk.

ACOLYTE (TANÍTÁVÁNY)

A Föld titkainak tudói, minél előbb kétszínűt egyet, hogy már a harmadik-negyedik manaforrás-ra Isteni Manakövet rakhasunk. Bár nincsenek közelharci fegyverei, varázslataival jóval nagyobb csatákat is túlél, mint a Mage Builder.

HARCOSOK:

ARCHER (ÍJÁSZ) Gyors, ám gyenge. úgyhogy igazából csak nagy tömegben érdemes alkalmazni, lerohanások taktikához ideális.

MAQE ARCHER (ÍJÁSZ MÁQUS) Használhatóbb távolsági egység, háromféle nyílveszejével (standard, célkövető és bénító) jól szerepel a csatákban, különösen ha előveszi bénító nyilait. Egy kicsit drága ahhoz képest, amit tud...

ARAMON



CANNONEER (TÜZÉR) Lassú, messziről és durván sebző nehéztűz, amelynek lövedéke nagy kéréssel ér célba – ezért csak épületek ellen használjuk. Ha van Trebuchet épület, inkább azt építsünk, és távolról intézzük el az ellenséges létesítményeket, ha nincs, inkább Catapultokat gyártunk.

CATAPULT (KATAPULT) A tűzérnél olcsóbb, ám pontatlanabb szerkezet, nagy hátránya, hogy az ellenfél pillanatok alatt képes szétverni – de legalább nem olyan drága, mint a Cannoneer.

HORSEMAN (LOVAS) Gyors, jól sebzó, ám élet-erőpontjaival nem büszkélkedő egység – hamar elveszik a beleölt pénzünk. Taros Black Knightját viszont egy az egyben megeszi!

KNIGHT (LOVAG) A Horseman „nagytestvére”. Hatékonyabb, így a közelharci egységek közül az egyik legjobb. Kis rajtaütő seregeket érdemes belőlük toborozni, amelyek egy pillanat alatt a kívánt helyen teremhetnek.

SPY HAWK (KÉMSŐLYOM) Kicsi (nehezen eltárlatható), gyors felderítő egység, fegyverzet nélkül. Értelemszerűen minden játék elején gyártani kell kettőt-hármat.

SWORDSMAN (KARDFORGATÓ) Közepes erősségű, olcsó közelharci „töltelek”-segység, rush-okhoz ideális.

BARBARIAN (BARBÁR) A Swordsmannal drágább és erősebb harcos, árához képest igen nagyot sebez. Elhúzódó játékoknál a közelharci seregek

be csak ilyeneket tegyünk a Knightok mellé.

TITAN (TITÁN) A közelharci egységek következő generációja: erős, mint egy barbár, pánccal is visel. Ismerve a TA gyors sereg-utánpótlási filozófiáját, ne erőltessük – a Barbarian jobb!

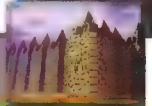
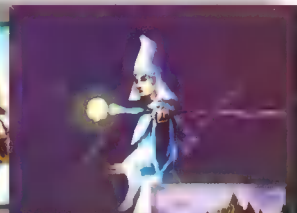
ASSASSIN (ORGYILKOS) Dobótörökkel felszerelt, gyenge életerejű egység, amely rövid időre láthatatlanná tud válni. Akkor érdemes ilyen használni, ha egy konkrét egység vagy épület elpusztítása a cél: az ellenséges táborba belopózott láthatatlan Assassinok hamar elvégezhetnek így egy-két küldetést.

WAR GALLEY (HADIGÁLYA)

Aramon egyetlen vízi

egysége, és bár el van látva némi fegyverzetrel, funkciója elsősorban a szállítás.

GOLD DRAGON (ARANYSÁRKÁNY) Aramon legerősebb egysége: rengeteg életerőpontja van, nagyszerű varázslatokkal rendelkezik, és repül. Hátulütője, hogy közel 44 000 manába kerül (ennyiből 135 íjászt lehet gyártani). Csak akkor kezdjük el a gyártását, ha biztosak vagyunk benne, hogy nem akadályozza többi tevékenységünket – akkor viszont azonnal!



*„Az ismeretlen kutatva jutalmunk
tudás és hatalom lett,
melynek titkait fel nem foghatta
halandó elme és tett.
A lehetetlen elérni türelem
és tanulás révén tudtuk,
Most a világ fölünk reszket,
mert a halállal egy az utunk.”*

ISTEN: BELIAL

JELLEMZŐK: Taros a varázslás központja, így itt található a legjobb mágiát alkalmazó egységek (például az egységeket saját oldalára állító Mind Mage). Földön is meglehetősen durva, elsősorban a Licheknek és a Blade Demonoknak köszönhetően. Hátránya, hogy nem túl erősek a védőépületei, vízi egysége pedig egyáltalán nincs.

URALKODÓ: Lokken, a tűz-szféra hőse, a varázslás nagymestere, három pusztító mágia tudója. Minden építő és idéző egységnek be tud segíteni a gyártásban, ha szükség van rá. Csataban is nyugodtan alkalmazzuk, akárcsak Elsint.

TAROS EGYSÉGEI:

ÉPÍTŐK:

DARK MASON (SÖTÉT ÉPÍTŐ) A Mage Buildernek megfelelő alap építőegység. Gyorsan dolgozik, viszont nincs felfegyverezve.

DARK PRIEST (SÖTÉT PAP) A fekete sárkány meg-idézője, Isteni Manaköveink építője. Lassan készül el és lassan dolgozik, viszont támadó varázslatoknak köszönhetően csatákban is alkalmazhatjuk. Roppant hasznos egység, bár a fejlettebb építők közül ő a legdrágább.

HARCOSOK:

CHAROYLE (VÍZKÖRÖ) Az aramoni Spyhawk megfelelője: felderítőegység, ugyanazokkal a képességekkel rendelkezik, de olcsóbb.

ZOMBIE (ZOMBI) Hamar elkészülő, árához képest nagyot sebző „töltelék”-szörny. Irohanáshoz inkább csak kis pályákat alkalmazunk, mert meglehetősen lassú.

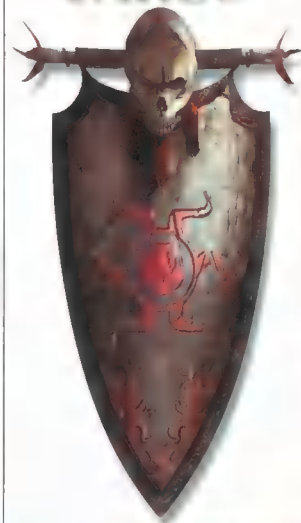
BLACK KNIGHT (FEKETE LOVAG) Neve ellenére nem túl félelmetes harcos, a gyorsasága minden előnye, de általában elpusztul anélkül, hogy számottevő sebzést okozna. Rush-egységnek drága, inkább hanyagoljuk.

EXECUTIONER (HÖHÉR) Nagyon jó közelharcos egység, és olcsó is! Hoszszú dárdájával nem szúr, hanem kaszál (?), így az összes közvetlenül előtte álló ellenséges egységet sebzí. Rush-nál is jól jöhet.

FIRE SPOUT (TŰZKÖRÖ) Ha az Executioner jó közelharcos egység, akkor a Fire Spout tökéletes! Viszonylag nagyot sebez, és mivel láthatatlanná tud válni, észrevétlenül, veszteségek nélkül meg tudja közelíteni az ellenséget (például egy íjász-osztagot).

GHOST SHIP (SZELLEMHÁJÓ) Közelharcos egység, de csak szállításra érdemes használni. Körül-

TAROS



belül annyiba kerül, mint egy Fire Spout, viszont nem sebez olyan jól. A javára írható, hogy árkon-bokron-vízen-földön képes haladni, a vizes pályákat azonban az ember inkább Sky Nightokat és Iron Beakeket gyárt.

BLADE DEMON (PENGEZS DÉMON) Gyors, jól sebző szörny, bár kissé lassan készül el. Hosszú távon közelharcra érdemes gyártani, mert ez Taros egyik legjobb támadó egysége. Bárhová gyorsan odavezényelhető, védőseregként nagyszerűen beválik.

SKELETON ARCHER (CSONTVÁZ ÍJÁSZ) Gyorsan elkészülő, távolsági harcra képzett egység, erősebb és használatosabb, mint egy „mezei” Archer. Pálya elején érdemes gyártani mindjárt egy osztagnyi.

IRON BEAK (VASCÓSÍR) Drága és lassan elkészülő, viszont sokat sebző légi egység. Mivel nem lő, hanem bombákat dob le, lassabb egységek és épületek ellen használjuk. Ideális katapult- és őrtorony-gyilkos.

FIRE DEMON (TŰZDÉMON) A tűzer-egységek következő generációja. Végzetesebb, mint a Skeleton Archer, ezért hosszú távon inkább velük érdemes tölteni a létszámlimitet.

LICH (ÉLŐHOLT MÁGIUS) A Lich támadása egészen egyedi: energiagyűrűt von maga köré, amely az összes körülötte levő egységet sebzí, ám ő maga nem sebződik (másik Lichet viszont tud sebezni). Kétélű fegyver, csak támadásra használjuk, és csak homogén Lich csapatokban. Ezeket az „elit” öngyilkos kommandókat” elsősorban kulcspozíciók, fontos épületek, egységek ellen irányítjuk: biztosan pusztulnak majd.

WEATHER WITCH (IDŐBÖRZOKRÁNY) Varázsló egység. Tornado, Thunderbolt és Ice Storm képességit kamatoztathatja a csatákban. Ha már nincs managondunk, nem árt, ha van egy-kettő a háznál.

FIRE MAGE (TŰZMÁGIUS) Taros másik varázslója. Bár kétszer annyiba kerül, mint a Weather Witch, megéri a pénzt. Nagyon jó mágiái vannak, és Lokken után a legstrapabíróbb varázslóegység. Ott a helye a frontvonalban.

MIND MAGE (ELMEHÁJÓ) Nagyon jól használható varázslóegység, kétféle (egyénre és területre ható) csábító mágiájával a maga oldalára tud állítani ellenséges egységeket (az Age of Empiresből emlékeztetünk ennek a hatékonyságára)...

SKY KNIGHT (ÉGI LOVAG) A sárkányok szelídebb változata. Taros légierőjének oszlopok tagja. Nagy tömegben nehezen lehet legyőzni, de azért nem árt alá egy kis szárazföldi támadogatás...

BLACK DRAGON (FEKETE SÁRKÁNY) A Gold Dragonhoz hasonló erejű és költségű sárkány. Fire Breath, Fire Ball és Ring of Fire képességekkel. Nagyobbt ötközetekben döntő a jelenléte, de magányos vadászatokra is kiválóan használható.



„Láttunk mesés dolgokat, ahogy messze utaztunk hullámokon. E csodákat elképzelni nem tudja sem testvér, sem rokon. Távoli vidékek titkait ismerjük, kutatunk és felfedezzünk. Jólét és hatalom minden célunk, ha kell, ezért testvért is ölünk.”

ISTEN: LIHR

JELLEMZŐK: Veruna a vízi hadviselésben jó, több igen használható hajójának (mindegyiknek az úszó Trebuchetnek), valamint félelmetes légi egységének, a Dirigible-nek köszönhetően veszélyes ellenfél. Sajnálatai módon földön igen gyenge, varázslatai pedig gyakorlatilag nincsenek...

URALKODÓ: Kirenna, a tenger mágusa, három erős vízi varázslattal rendelkezik (Water Ball, Water Burst, Water Blast). Az Elsinnél és Lokkennél leirtak érvényesek rá is, azzal a különbséggel, hogy mivel földön Veruna nem túl erős, nem szabad vele úgy „ugrálni”, mint a többiekkel.

VERUNA EGYSÉGEI:

ÉPÍTŐK:

PRIESTESS (PAPNŐ) Első építőegységünk, ugyan fegyvertelen, de gyógyító képességekkel rendelkezik.

PRIEST OF LIHR (LIHR PAPA)

Sokoldalú fickó: képes Isteni Manakövet és gyógyító épületet építeni, Lihr sárkányát megidézni, vízen járni, ha pedig megtámadják, Water Ball varázslattal válaszol.

FLAGSHIP (ZÁSzlóshajó) Építőhajó, amely a tengeri utak védelmét biztosító létesítmények építését hivatott szolgálni. Ellenséges kikötőket nagyszerűen is lehet zárni az általa épített őrtornyokkal.

HARCOSOK:

PARROT (PAPAÁJ) A szokásos fegyvertelen, de gyors felderítő egység.

WARRIOR (HARCOS) Ideális roham-egység: gyors, hamar elkészül, és az árához képest nagy a sebzése. Leginkább Aramon Swordsmanjéhez lehet hasonlítani, bár kevésbé páncélozott.

CRUSADER (KERSZTES VITÉZ) Középerős közelharcos egység, Veruna és Aramon szövetségének eredménye. Tölteléknek jók, de használhatóságuk össze sem mérhető például a barbáréval.

CROSSBOWMAN (SZERSZÁMÍJÁSZ) Gyenge íjász-egység, csak a játék elején érdemes használni, később sokkal jobb távolsági egységek váltják fel.

MUSKETER (MUSKÉTÁS) Egy fokkal jobb, mint a Crossbowman, nagy tömegben

VERUNA



jól használható – ráadásul páncéljához és sebzéséhez képest egész olcsó.

AMAZON KNIGHT (AMAZON LOVAG) Univerzális íjász, a játék egyik legjobb távolsági egysége. Kétféle fegyvere van, így közelre, távolra, földi és légi egységek ellen egyaránt hatékonyan támad, ráadásul hatásának köszönhetően nagyon gyors.

BERSERKER (TOMBOLÓ) Veruna talán legjobb közelharcos egysége. Olcsó, hamar elkészül, jól páncélozott, nagyot sebez. Kell ennél több...?

CATAPULT (KATAPULT) Statisztikái szinte teljesen megegyeznek Aramon katapultjával, csupán az egység kinézete és a lövedék típusa más.

SKIFF (KÖNNYŰ EZEZŐSCSONAK) Gyenge vízi egység, elhanyagolható támadóerővel. A játék során szinte mindig lesz rá lehetőségünk, hogy nála erősebbet gyártsunk, ezért csak gyors szállításra érdemes használni.

HARPOON SHIP (SZIGONYOS HAJÓ) Gyors, nagyot sebző támadóhajó, a tengeri utközetek sztárja. Mindenképpen érdemes jó néhányat gyártani belőle, mert nagy hatótávjának köszönhetően partvédelmi feladatokat is ellát.

TRANSPORT (SZÁLLÍTÓHAJÓ) Bár minden verunai hajó képes szállítani, hosszú távon Transportokat érdemes használni, mivel strapabíró, és a kartere is nagy.

MAN OF WAR (HADHAJÓ) A Harpoon Shipnél elmondottak fokozottan érvényesek erre az egységre, mindenben felülmúlja azt – igaz, vagy ezer manával több is az ára. Parti őrségeinkben a helye, bár ugyanakkora manamennyiségből a Harpoon Shipkei gyártása jóval kifizetődőbb...

TREBUCHET SHIP (VÍZI OSTRÓMGÉP) Az aramoni Trebuchet vízi változata, Veruna csodafegyvere, egyik legjobbban használható egység. Nagyjából a Total Annihilation Big Berthájának felel meg, de a vízen bárhova elhelyezhető. Átlóvi – fél pályát, és pillanatok alatt lebont egy őrtornyot – csupán látnia kell a célpontot. Három-négy Trebuchet Ship megfelelő légi támogatással (néhány ellenséges területen cirkálo Parrot megteszi) egy egész bázist a földdel tehet egyenlővé.

DIRIGIBLE (LÉHAJÓ) Az egyik legjobb légi egység, kétféle fegyverével (nagyon erős bomba és valamivel gyengébb nyílveszszők), valamint azzal is tulajdonosával, hogy légi és földi egységekre egyaránt képes támadni. Veruna seregének legfontosabb tagja. Érdemes végteleen állítani a gyártását.

SEA DRAGON (TENGERI SÁRKÁNY) A legrágább – nem a legjobb – sárkány a játékban. Akár társai, ő is rendelkezik három durva képességgel, de egy tucat Dirigible-nek nem ér a nyomába. Nagyon jól használható viszont a Trebuchet Shipkei célpontjainak felfedésére.



„Elfelejtettük az elmúlt időt,
és ő is elfelejtett minket.
Várunk az erdő, utunk a szél,
s a Nap bennünket illet.
Otthonunkat, hazánkat jól védi
sok ~~szőlő~~ és agyar,
És ki hivatlanul érkezik hozzánk,
elpusztítjuk hamar.”

ISTEN: TAMMUZ

JELLEMZŐK: Zhon a szörnyek otthona, így itt találjuk a legváltozatosabb és legerősebb lényeket, amelyek nagy tömegben bármivel könnyen végeznek (Jungle Orc, Stone Giant). Vízi egysége nincs, csak egy víz alatti (Kraken). Viszont a repülőkre bízunk lehet – Zhon egyértelműen a légtér ura. Nagyszerű egységeiről azonban nagy árat kell fizetni: nem épületekből, hanem a jóval kényelmetlenebb idezéssel tudunk egységeket eváratni.

URAKODO: Thirsha, a szörnyek parancsolója az egyetlen olyan hős, aki repülni tud. Villámgyors, nagyon jó varázslatai vannak (Lightning, Lightning Ball, Wind Wave), ezért ragyogóan lehet alkalmazni harcokban, illetve kevésbé jól védett ellenséges manakövek ellen.

ZHON EGYSÉGEI:

ÉRÍTŐK:

BEAST HANDLER (SZÖRNYIDOMÁR)

Első szörnyidézőnk, a gyengébb egységeket (Goblin, Hunter stb.) gyárthatjuk le általa. Mivel az első néhány egység közül csak a troll használható igazán (az is csak a játék elején), a Beast Handler nem túl népszerű építő.

BEAST TÁMER (SZÖRNYESZELDTŐ) Ő már jóval használhatóbb, többek között olyan nagyágyúkat gyárt, mint a Harpy és a Basilisk. Az erős középkegélória képviselője.

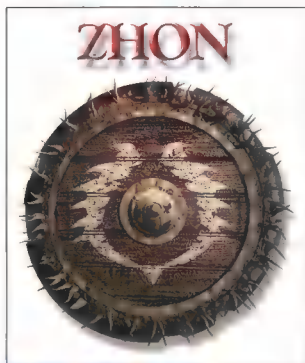
BEAST LORD (SZŐRNYEK URA)
Hosszszú távon mindenképpen több Beast Lord termelésére kell törekednünk, mert az ő kezük alól kerülnek ki a legjobb egységek (Stone Giant, Jungle Orc, Drake), és együttes erővel sokkal gyorsabban létrehozhatnak egy-egy teremtményt.

SHAMAN (SÁMÁN) A szokásos Isteni Manakövet és sárkányt idéző építő, aki veszély esetén villámot tud eregetni az azt kiérdemlőkbe.

HARCOSOK:

BAT (DENEVER) A kötelező és nélkülözhetetlen felderítőegység: kiválóan alkalmas arra, hogy a játékos a küldetés elején feltérképezze ■ terepet.

GOBLIN (GOBLIN) A leggyengébb közelharcú egység.annyira szerencsétlen, hogy még egy korai rush-ba sem fér be. Felesleges rá manát pocsékolni.



TROLL (TROLL) Az alacsony kategóriájú egységek közül a legjobb. Árához képest nagyot üt és sokat kibír, rush-ban is életképes.

JUNGLE ORC (DZSJUNGLE ORK) Zhon legjobb közelharcú egysége, nagyot sebez és kellően strapabíró. Nagyobb tömegben, Drake-ekkel támogatva halálós rohamcsapat lehet belőlük. Támadó seregeink gerince mindenképpen egy Jungle Orc-osztal legyen.

HUNTER (VADÁSZ) Egy ewok a Jedi visszatérből, de legalábbis nagyon úgy néz ki... Zhon leggyengébb íjászegysége, és ezzel mindent elmondunk róla – csak a játék elején érdemes foglalkozni vele.

GRYPHON (GRIF) Repülő dárdavető egység, ám árához képest keveset sebez. Gyors rajtaütő csapatnak megfelel, de ■ későbbiekben sokkal ütőkéesebb távolsági egységeink lesznek.

HARPY (HÁRPIA) Kedves jószág: olyan energialabdát lő ki, amelyekkel az eltált egységeket a saját oldalára állítja át. Nem kell ecsetelni, hogy ez mennyire hasznos... Egyetlen hátránya, hogy kevés életerejéből fakadóan hamar megölik.

BASILISK (BASILISZKUSZ) Még a Harpynál is udvariatlanabb egy szörny: kővé változtatja az útjába kerülő ellenfeleket. Őt is elég hamar kilövik, úgyhogy inkább hátrépiák gyártsunk, és ha már gyártunk, ne álljunk meg öt-hat darabnál.

KRAKEN (TENGERI SZÖRNY) A játék egyetlen víz alatti egysége, ebből következően hajók és a vízi létesítmények réme. Sokat kibír, sokat sebez, és nagyon olcsó – minden vizes pályán kötelező!

DRAKE (SÁRKÁNYGYÍK) Életerős repülő szörny, de ■ sebzése nem túl fényes. Nagyobb tömegben földi csapatok támogatására érdemes alkalmazni.

STONE GIANT (KÖÖRIAS) „A” nehéztüzérség. Nagyon messzire képes löni, nagyot sebez, viszont a játék leglassabb egysége. Épületek messziről történő amortizálására ideális eszköz, de támadó csapatokba is befér.

ROC (ÓRIÁS MADÁR) Nekem nagy csalódást okozott ez az egység, amikor kiderült róla, hogy félelmetes méretéhez képest csupán egy fegyvertelen légi szállító...

WISP (RÖPPENCs) Kicsi a bors, de erős – ez a Wispe maximálisan igaz! Gyors, sok sebést kibír, és villámcsapásaival hatékony ritkítója az ellennek. A Drake mellett Zhon legjobb légi egysége.

ANCIENT DRAGON (ŐSÁRKANY) A játék sárkányai közül neki vannak a legjobb harci képességei, és varázslatai is igen figyelemre méltóak. Az már más kérdés, hogy az árának megfelelő 47 000 manából akár tizenöt Drake-et is evárhathatunk...

VELEMÉNY

A Total Annihilation: Kingdoms ambivalens érzelmeket váltott ki a játékosokból. Utoljára talán a Dune 2000 osztotta meg így a stratégia-őrültek táborát. A nagy nevű PC Zone 94 százlékot adott rá, ugyanakkor a népszerű Internetes játékmagazin, a Gamespot csak 6,6 pontot a tízből. Hogy lehet ez? Nos, az tény, hogy bőven van mit javítani a játékban. A mesterséges intelligencia átlag feletti ugyan, de néhány bosszantó hiányosságának köszönhetően patch után kiált. A multiplayer-játékban erősen lehetne még csiszolni a varázslatokból pedig sokkal-sokkal többet ki lehetett volna hozni. Arról nem is beszélve, hogy a Cavedog figyelhetne egy kicsit jobban a kód sebességre optimalizálására, mert kissé durva, hogy 800x600-as felbontásban, minden bekapcsolt grafikai extrával erősebb gép kell neki, mint egy first person shooternek...

Én személy szerint azonban nem tudok haragudni a Cavedogra. Látszik, hogy még így is rengeteg munkát fordítottak a játékra, nagyon sok jó ötletet vittek bele, és ez az első olyan fantasy stratégia játék, amely minden szempontból felülmúlta a Blizzard klasszikusait, a Warcraft 2-t. Az élmény egyedi és utánozhatatlan, az olyan pillanatok, mint amikor Zhon lyuggatott szárnyú őssarkánya rekedtes morgás kíséretében ráront egy verunai hajóra, a vitorláketelek recsegni-roponak, ellefedték velem a játékkal kapcsolatos minden rossz érzésemet.

Ajánlom tehát mindenkinek, akinek a fantasy, stratégia és Total Annihilation szavak hallatán megugrik a pulzus, mert egyszemélyes játékban jelenleg ez a program a legjobb. Mindazonáltal egy jól sikerült Tiberian Sun könnyűszerrel kiütheti a nyeregből a programot, és akkor a Kingdoms pünkösdi királyság lesz csupán...

STÓKI

MÁSİK VELEMÉNY

A játék mindenből többet próbál nyújtani elődeinél. Stratégiai játéknál elegendi soha nem látott szépségű grafika, akár 1600x1200-as felbontásban, négy választható faj, negyvennyolc küldetés, az egységek komplett fejlődési rendszere, 21 sebességlépcső, amelyek között azonnal válthatunk a játék közben, ha a helyzet úgy kívánja... A készítőket nem estek a nagy előd hibájába, nem alkottak ezernyi, egymástól megkülönböztethetetlen egységet. Itt csak néhány van belőlük, azok viszont profi módon vannak kidolgozva. Single playerben kétségtelenül az eddigi legkötelesebb RTS, bár fel lehet sorolni néhány kisebb negatívumot, amelyek kijavítása a manapság már elkerülhetetlen patchekre marad. Ilyen például, hogy egységeink – a repülőket kivéve – fájdalmasan kis területet látnak be. Nem tudom mire vélni, hogy a mezei ijász is messzebbre lát, mint amilyen messzire lát... A még kisebb területet belátó közelharcra teremtett egységek pedig stoikus nyugalommal szemlélik a testükbe csapódó lövedékeket, amennyiben nem látják azok forrását. A történet remekül ki van dolgozva, bár kissé kaotikus – egyhuzamban három küldetésnél többet nem nagyon játszunk majd egy oldallal. Olyan is előfordul, hogy az előző misztióban felépített telepet kell földig rombolnunk egy másik fajjal, vagy éppen előző ténnyedünk sikere miatt kényserülünk menekülésre korábbi csapataink elől... Mindezek ellenére a Kingdoms remek kis játék, multiplayerben azonban még bizonyítani kell, hogy megfelelően kiegyensúlyozott a program egésze.

HUNGARYOI



Darien krónikája

Történetünk az embermelékezet határai előtt kezdődik: réges-régen Darien földjén Kandra gazdag királysága uralkodott, amelyet öt bölcs varázsló vezetett. Mindegyikük egy-egy erekyt birtokolt, amelyek halhatatlanná tették őket. Am az egyik varázstárgy erősebbnek bizonyult a többinél, és ez a többinél hatalmasabb tette a gazdáját. E miatt a tárgy miatt tört ki a kandrai varázslóháború, amelyet olyan gyarló emberi tulajdonságok vezérleltek, mint a hatalomféltés és az irigység. Kandra elpusztult, a mágia tombolását pedig senki sem tudta megállítani: csapás csapást követett, míg a háborút követő 427. évben egyetlen hatalmas mágiaikísülés szinte teljesen eltörölte Darien földjéről az életet, kipusztította a legtöbb fajt. Csupán néhány túlélő maradt –ők maguk sem tudták, miért maradtak életben. Az újjáépítés évezredre tartott: a semmiből kellett újra felépíteni a városokat, gyakorlatilag újra kellett teremteni az egész civilizációt. Az új világban tilos volt mindennemű mágia használata, az emberek nem akarták, hogy még egyszer bekövetkezzen egy katasztrófa. Ezt a törvényt hangoztatta egy Garacius nevű, ismeretlenlén homályból előbukkant kereskedő is, aki új ötleteivel, találmainyaival felvirágoztatta Darient, majd sikeresen véget vetett a

két ország, Aramon és Taros között dúló polgárháborúnak. Az emberek ismét hinni tudtak valakiben, rábízták tehát Garaciusra a kandrai varázstárgyakat, halhatatlanná téve ezzel őt. Ezután boldog évek következtek. Garacius feleségül vett egy hercegnőt, aki négy gyermekkel ajándékozta meg urát. Egy napon aztán egy tengeri balesetben a hercegnő vízbe fullt, és teljesen megváltoztatta a birodalom életét. Garacius szóltan és zárkózott lett, és nem törődött már Dariennel – azokkal az aggasztó hírekkel sem, amelyek arról tudósítottak, hogy Tarosban ismét mágiait kezdtek használni. Egy nap aztán Garacius eltűnt. Senki nem tudta, hova ment, és milyen szándékkal. Gyermekeire hagyta széteső birodalmát, és a halhatatlanná tevő kandrai varázstárgyakat. A négy utód évszázadokig uralkodott tovább Darien négy országában, de egyre inkább különböztek egymástól. Mas isteneket kezdtek imádni, és atyjuk tanítását feledve a mágiait tanulmányozták. Végül, 1527 évvel Garacius eltűnése után újabb háború dúlt fel Darien földjén. A leggonoszabb gyermek, Lokken indult meg előholt seregével Elsin, Aramon ura ellen, nagyobb hatalom és tudás reményében. A hí hallatán a verunai Kirena azonnal Aramon segítségére sietett, míg Zhon úrnője, Thirsha Lokken mellé állt. A testvérháború kezdetét vette...



91

TECHNIKAI JELLEMZŐ

HARDVERIGÉNY: P200 / 32 MB RAM
3D-GRÁFIKAIÁS: 3D0
MINIMÁLIS ÁRA: 2-4 JÁRÉK

ÉRTÉKELÉS

GRÁFICA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

TOTAL ANNIHILATION	260	88/1	8%
SEVEN KINGDOMS	260	88/2	8%
WARWIND 2	260	88/3	8%

Fighting Steel

Tengerek szürke farkasa

▼ Mindscape/SSI

A második nagy világégés tengeri összecsapásai gyakran éppoly rettetések voltak, mint a szárazföldiek: hogy képből legyünk, a történelemlényeken túl elég megnéznünk például a *Das Boot* című filmet. Bár a hajók, tengeraltjárók legénysége nem került közvetlenül kapcsolatba az ellenséggel, teljesen ki voltak szolgáltatva gigantikus szolgálathejük épségének: elég volt egy találat, és a katonák a süllyedő hajótest gyomrában fulladtak meg, vagy cápák, a szomjhalál, a hideg végzett velük. Az SSI legújabb stratégiai játékában ezeknek a hatalmas úszó erődítményeknek parancsolhatunk, és ha nem akarjuk, hogy mi legénységünk is hasonló sorsra jusson, alosan koncentrálnunk kell, mert a *Fighting Steel* irányítása a cég előző játékaikhoz képest igencsak összetettre sikeredett!

sze a hajómodellek rajongói megint el vannak kényeztetve...

A PARANCSNOK SZEME MINDENT LÁT

A *Man of War 2*-vel ellentétben és a *Jane's* játékához hasonlóan saját hajóinkat és az ellenséget nem a fedélzetről, hanem egy forgatható 3D-s

apasztaltabb stratégiák fülében rendkívül jól csenghet az SSI neve: a cég több mint kilenc éve készíti a különféle háborúkat feldolgozó „wargame-jelt”. Kedvenc témájukat, a második világháborút már számtalanszor felhasználták – ezek között talán mind a mai napig leghíresebb a *Panzer General* első és második része. Az SSI eddig szinte mindegyik stratégiai programja körkörös osztott volt, és a leggyakrabban egy hatszögre osztott, azaz hexa alapú harcmezőn zajlott a küzdelem. A *Fighting Steel* ebből a szempontból újdonságnak számít: ezúttal egységeinket valós időben és teljes 3D-ben irányíthatjuk. Ennek ellenére sokaknak lehet déja vu-jük: a játék bizony nagyon hasonlít a múlt havi számunkban tettelt *Jane's Fleet Command*-ra, illetve a *Man of War 2*-re! Míg az előbbiben a legmodernebb csúcstechnológiájú repülőgép-anahajóknak, az utóbbiban pedig az 1700-as évek vitorlásainak parancsolhatunk, a *Fighting Steel*ben ezzel szemben a második világháború vashajóit vezényelhetjük. Aki ismeri a korabeli hadihajókat, tengeraltjárókat, az elégedetten csetinthez: az SSI szokás szerint megint ügyelt arra, hogy hadieszközeink teljesen korhűek legyenek. Már a játék elején kiválaszthatjuk, hogy az amerikai, angol, német vagy japán hadsereg tisztjeként akarunk háborúzni. A különféle armádák között igazi különbség csak a hajóknak és első tisztük kiejtésében mutatkozik meg, illetve a tengerhatalmak küldetési mintája, hogy elnyerjék a nehezebbek lennének.

Természetesen a tengereken vívott háború összes konfliktusát mind a négy oldalról végigkísérhetjük, úgyhogy a történelemlények és per-

amely nagyjából a taktikai térképnek felel meg. A *Fleet*hez hasonlóan a *Fighting Steel* is kezeli 3D-s kártyánkat, de ezt a textúra elmosásán és egy-két verszegény fényeffektnek kívül nem nagyon vesszük észre: a grafika minősége nagyjából a szoftveres grafikus motorú *Man of War 2* és a *Fleet Command* között van félúton (inkább az előbbi felé tendálva...).

KAPITÁNYUNK FEJE KÁPTALAN

Az előző két programmal ellentétben feladatunk ebben a játékban sokkal komplexebb. Rengeteg paramétert kell állítgatnunk különféle kapcsolókkal, és ezeket megjegyezni eleinte nagyon sok időbe kerül. Először hajónk irányítása is gondot okozhat, nemhogy az ellenféllel szembe tudnánk szállni – októrtó rész viszont sajnos nincs... Hajóinkat nem a *Jane's Fleet Command*-jának „kijelölő” módszerével kormányozhatjuk, hanem egy külön menürészen kell beállítanunk a sebességet, az útirányt stb. Hasonlóan az útirány megadásához, a támadás sem a „megadom a célpontot, aztán hadd szőljön”-alapú vezérlést működik: a különféle fegyvermeken túl a lövés irányzékát, szórását (tehát, hogy hány célpont-ra kell lőnünk) is be kell kapcsolnunk. Ha nem tesszünk semmit, attól még egységeink ugyan nem ténylekednek, és szorgosan lövők az ellenfelet, de persze egyrészt nem nagyon találják el, másrészt hamarosan óriási fejtelenség válik a jól megszervezett támadásból. Mivel tehát a valós idejű háborút túlbonyolított menürendszerrel vegyítették a készítő, csak meglehetősen erős idegzettel, birkatürellemmel, és főleg jókora kitartással megáldott stratégiáknak tudom ajánlani az



külső nézetből szemlélhetjük. Ahogy a *Fleet Command*-ban, itt is akár közvetlen közelre is rázoomolhatunk az objektumokra, vagy épp' ellenkezőleg: kimehetünk teljes külső nézetre is,

SSI hajós stratégiai játékát: ha sokáig szeretsz szomszotolni lövés előtt az ágyúd irányzékának megfelelő beállításával és egyéb hasonló részletekkel, akkor a *Fighting Steel* Neked készült!

Gamez

gamez.index.hu

100%
H2O
free

Napi hírek
Újdonságok
Letöltések
Játékleírások

NON STOP

Gamez
fórum!

Letölthető
játékdemók



VÉLEMÉNY

Minden elszántságom ellenére sem tudtam rávenni magam, hogy megszeressem a Fighting Steelt... Az agyonbonyolított irányítást ezúttal tényleg túlzásnak érzem: semmi olyan pluszt nem ad hozzá a program összetettségéhez, amivel a rivális Fleet Commandot lehalgató. A menürendszer ráadásul nemcsak komplikált, de áttekinthetetlen is: a különféle funkciógombokat annyira szétosztották, hogy eleinte még az is bő negyedóránkba kerülhet, hogy a Save/Load (vagy leginkább a Quit...) gombokat megtaláljuk.

Az összehatást a meglehetősen közepes vizuális élmény sem dobja fel: egy összetett, élvezetes stratégiai játék még feledtetni tudja a grafika gyengeségeit (lásd az Operational Art of War), de egy unalmas háborús játéknál már kifejezetten irritáló, ha ráadásul még csúnya is. A Fighting Steelben ugyan találunk 3D-s támogatást, de annyira alapszinten, hogy még egy kökorszaki S3 Virge is elszégyellné magát rajta (igaz, a Man of War 2-ben még ennyi sem volt)...

A Fleet Command tehát minden téren veri a Fighting Steelt: a két játék grafikáját nem lehet egy lapon emlegetni, és a Jane's játéka irányíthatóságában, kezelhetőségében is messze felülmúlja az SSL próbálkozását. A legjobban a két program közti különbséget egy ultramodern szonárral felszerelt és egy üttört-kopott második világháborús hadihajó párharcával tudnám stílusosan jellemezni: mire az utóbbi egyáltalán tüzelni kezdene, az előbbi torpedója már el is találta – nem nehéz kitalálni, melyik válik pillanatok alatt a tenger hajjai közé merülő füstölő ronccsá...

BAD SECTOR

77

TECHNIKAI JELLEMZŐK

MINIMÁLIS
HARDVERIGÉNY
30-TÁMBÓRÍTÁS
MULTIPLAYER 2-4 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

FLEET COMMAND	260	93/7	87%
WESTERN FRONT	260	98/1	94%
PANZER GENERAL	260	98/1	94%

-CONTI-

A Deimantmagyarországi nyelvelő-
nyelvi és nyelvtanulási központok
között – éppen ezért – fontos a nyelvi
szakemberek – vagyis a tanárok – és
egyik legfontosabb feladatuk az az-
nak, hogy a nyelvi szaktanárok fel-
adatát, munkáját hatékonyan tek-
seztethessék a tantervvel – vagyis
szakszakképzéssel. Az akciójátékok az akció-
módszert, a játékot pedig a játékot az az-
nyelvi és nyelvtanulási központok
hozzájárulása.

RECORD 2000

89

Gondolatébresztő

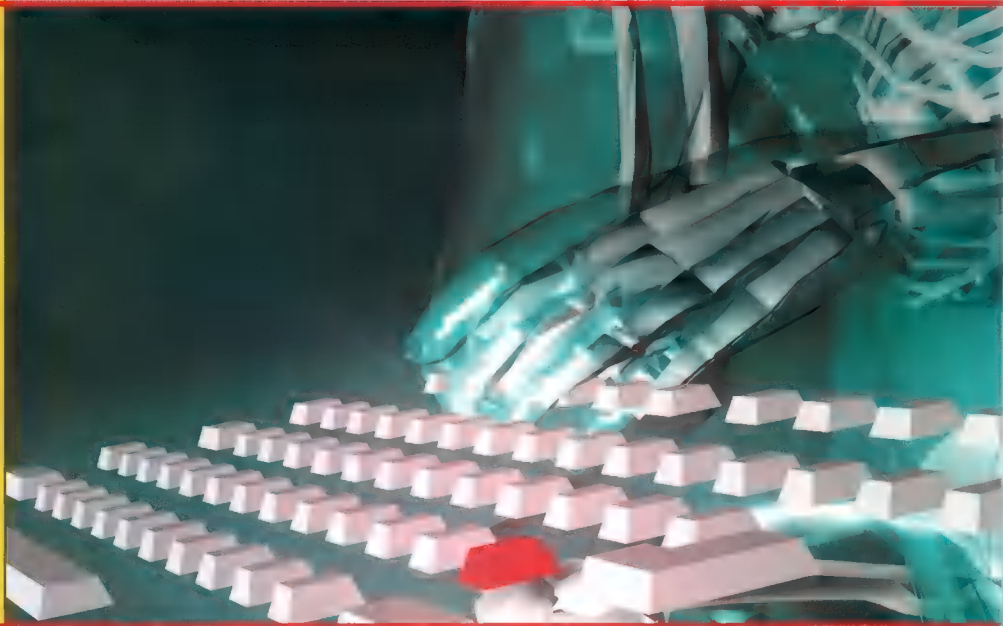
a számítógépes bűnözésről

Előző számunk Fókuszában a szoftverkalózkodásról esett szó. Ehhez kapcsolódva e havi Gondolatébresztőnkben a számítógépes bűnözés egyéb – esetenként jóval komolyabb és veszélyesebb – formáit mutatjuk be, így ezzel együtt teljes képet kaphattok arról, hogy szakértő kezek alatt mi mindenre képes a számítógép...

ozatlansága okolható. Ma Magyarországon több mint 30-35 ezer szerver létezik, ezekhez a legpesszimistább becslések szerint is körülbelül 300 000 munkálmás csatlakozik – érthető, hogy ez a közege vonzza a bajkeverőket...

A hivatalos definíció szerint „számítógépes bűnözés kategóriájába sorolhatjuk mindazokat a számítógép segítségével és alapvetően szándékosan kifejtett tevékenységeket, amelyek másnak anyagi, erkölcsi stb. kárt okoznak, illetve amelyekkel az elkövető saját magának jogtalan vagy tisztességtelen hasznot, előnyt szerez”. Gyakorlatilag ez azt jelenti, hogy az

gozás eredményének megváltoztatását, törlesztet, illetve téves vagy hiányos adatok beáplálását értjük (a számítógépes csalás akár 8 év börtönbüntetést is vonhat maga után!). A számítógép-csapolás napjaink egyik legelterjedtebb komputeres bűnözési formája, ide tartoznak azok az esetek, ahol a bűnözők bankok, nagyvállalatok számláiról szednek le pénzt, illetve végtelenített emelt díjas telefonhívásokat eszközölnek. A gépidőlopáshoz a jogosulatlan és indokolatlan erőforrás-használat tartozik, míg az utolsó két típus, a vírusok írása és terjesztése, illetve a szoftverkalózkodás már mindenki számára ismerős lehet... Számítógépes bűncselekmények között szokták még emlegetni azokat az eseteket, ahol az internet, mint bűntárs szerepel, tehát ahol a bűnelkövetés eszközt vagy annak leírását az elkövető a világhálón keresztül szerezte meg. Ez azonban már inkább az Internet szabályozásának kérdései közé tartozik (lásd PC ZED 98/1 I. számának Gondolatébresztőjét), ezért ezzel most nem foglalkozunk.



BÚN AZ ÉLET...

A számítógépek nélkülözhetetlen munkaeszközzé válása kellemetlen jelenséget vont maga után: megjelent, és egyre több követőre talált a számítógépes bűnözés, új fejezeteket nyitva a kriminalisztika történetében. A bűn gyors elharapózásáért az intranet, azaz a belső, céges hálózatok elterjedése, valamint az Internet szabály-

elkövetők adatot, programot vagy berendezést lopnak el, változtatnak meg vagy használnak illetéktelenül. A bűnüldöző szakma hat csoportra bontja a számítógépes bűncselekményeket. A számítógépes hamisítás körébe tartoznak a komputer segítségével elkövetett közokirat-, telefonkártya- és egyéb hamisítások, míg a számítógépes csalás alatt egy adatfeldol-

HACKEREK ÉS CRACKEREK

A számítógépes bűnelkövetőknek is több fajtát különböztetjük meg, nevezetesen kettőt: a hacker és a cracker. A Kriminalisztikai Azonosító Szolgálat (KASZ) munkatársának (meglehetősen tág) definíciója szerint a hacker az, aki egy biztonsági rendszert megkerül, kihasználva a programokban levő biztonsági kiskapukat, míg a cracker ugyanezt a rendszert,

ugyanazeket a programokat egyszerűen megtöri – világos, hogy magas fokú szakmai tudás szükségeltetik mindkét művelethez. Igen nagy általánosságban elmondható, hogy a hackerek „jóindulatú betörők”, akik pusztá kíváncsiságból, játékból, véletlen kerülőutakon jutnak el a védett dokumentumokhoz, míg a crackerek határozott célal törek, személyes érdekű fűződik a bűncselekmény elkövetéséhez. Módszerek igen változatosak, a kódisszafejtéstől kezdve a jelszólopáson át a vírusfuttatásig minden megtalálható, és a különféle „hackeld magad”-programoknak köszönhetően (hackelés megkönnyítő utilityk, legfrissebb köztük a Black Office) már azok is megpróbálkozhattak hackeléssel, akiknek egyébként nem lenne meg hozzá a kellő szak tudásuk. A rendőrség szerint „legveszélyesebb bűnözők az azok a crackerek, akik hitelkártyákat hamisítanak, bankszámlákat csapnak és más trükkös módszerekkel rövidítik meg nagyvállalatokat. Magyarországon, éves szinten több mint tízmilliárd forint kárt okoznak az ilyen elektronikus visszaélések, császlók! A hackerek jóval ártalmatlanabbak, bár, ha a számítógépes szaktudás kellő rosszindulattal párosul, vírusterjesztéssel vagy hirtelen szerverleállítással egy hacker is szép károkat tud okozni (egy tett szer két éves hírnévre a világ legismertebb hackere, Kevin Mitnick is). Mindazonáltal, náluk inkább az a probléma áll fenn, hogy titkos adatokhoz juthatnak hozzá, és így mások személyiségi jogait vagy vállalati titok sértethetnek. Ezzel együtt elmondható, hogy a hackereket övező félelemmel vegyes tiszteletnek nincs sok alapja, a valóság sokkal szelvedebb. Arról nem is beszélve, hogy a számítógé-

gépés bűncselekményeknek csupán 11 százaléka követik el hackerek és crackerek, míg a bűnözők 85 százaléka belső munkatárs (ebből 14 százalék volt alkalmazott, akinek többnyire a bosszú a bűntett indítéka).

■ JELTÉNY ■ MEGELŐZÉS

Az ember azt gondolná, hogy a számítógépes bűncselekményeket nagyon nehéz felderíteni, elvégre több ezer kilométer távolságból is el lehet követni egy bűntényt, majd az elkövetőt eltűnhet az ismeretlenség homályában. A valóság azonban az, hogy ezen a téren nagyon is szép eredményeket mutathatnak fel a rendőrök. Ez nem csoda, mert az elkövetők általában olyan 18-30 év közötti, felsőfokú végzettségű, első bűnesetes fiatalok, akik ugyan informatikusnak, programozónak csúcsprofik, de bűnözőnek amatőrök, így több nyomot hagynak maguk után. Ráadásul a mai vállalati rendszerekben rengeteg adatáll, naplózás található (olyanok is, amelyekről a dolgozók esetleg nem is tudnak), és ezeken elég könnyű megbukni. A bűnüldözőknek tehát nem a bűnözők ügyessége okoz gondot, hanem sokkal inkább az, hogy nem tudnak olyan széles spektrumú szaktudásra szert tenni, mint a hackerek, nem mindig találják meg azt a nyomot, amelyen elindulva elfoghatnák „a” tettest. Az is ront némileg a statisztikán, hogy nagyon kevesen jelentik be a bűncselekményt: az FBI egy tavalyi felmérése szerint az áldozatok 90 százaléka (!) észre sem veszi, hogy számítógépes bűncselekmény áldozatává vált...

Az utóbbi években már a nagyvállalatok is komolyan kezeli a számítógépes bűnözés jelenségét, és egyre több megelőző intézkedést

foganatosítanak. Mivel már mindenhol osztott feldolgozást használnak, ez nem egyszerű dolog – hiszen nem lehet minden felhasználó mellé őt állítani. Ezért a fizikai védelem (páncélszekrényben őrzött másolatok, kód-kártyás ajtók stb.) mellett nagy hangsúlyt helyeznek az operatív védelemre: a különösen érzékeny feladatokat külön feladókra bízzák, minden tranzakciót naplózunk, a hibás outputokat megsemmisítik. Még ennél is fontosabb a rendszergazdák feladata, azaz a belső biztonság kérdése. Ide tartozik a megfelelő rendszerszervezés, a biztonsági lyukak „betömése”, a megfelelő jogosultságrendszer, felhasználó-azonosítás kialakítása, a felhasználói adatainak, programjainak elkülönítése, titkosítások, hardverkulcsok, elektronikus tűzfalak alkalmazása. Emellett egyre jobb védelmi módszerek, szoftverek találhatók ki, a Telnet Kft. „Hack Me!”-versenyének (akinek sikerült feltörnie a versenyben szereplő szervert, kapott egy millió forintot) például nem volt nyertes! És hogy mit hoz a jövő? Valószínűleg nem „A hálózat csapdájában” című film alapötlete válik meg. Nem válnak kezelhetetlenné a vállalati információs rendszerek, nem fognak hackerek és számítógépes bűnözők beavatkozni mindennapi életünkbe. Sokkal inkább elképzelhető, hogy alakul egy profi szaktudású „hálorendőrség”, amely a bűnözőket nagyobb eséllyel kapja el, mint a mai bűnüldöző szervek. A számítógépes bűnözés ettől természetesen nem szűnik meg, és olyan esetek is lesznek bőven, ahol az elkövető kitérte soha nem derül fény – akárcsak az „utcai” bűnözésnél, a valós életben...

STÓKI

Érdekes esetek

- Egy hazai nagyvállalattól elbocsátott programozó bosszúból írt egy olyan „trójai faló” vírus, amely hat hónap elteltével kitorlóta a vállalat összes követelését a rendszerből. A programot az operációs rendszer rezidens részébe helyezte el, így az fél év után aktivizálódott. Ez eset csőddel végződött, amint elkerülhetett lett volna, ha lettek volna biztonsági másolatok a mentésekről...
- Az egyik legötletesebb bűncselekményt egy francia banda követte el. Üzembe helyezte egy házilag gyártott, hamis ATM-bankautomatát, amelynek szintén otthon, PC-n gyártott szoftvere nagy fejtorést okozott az automatát használni próbáló ügyfeleknek. Miután rögzítette az ügyfél által begépelte PIN kódot, közölte, hogy a kártya érvényessége lejárt, és bevonja

azt. A bűnözőknek ezután csak annyit kellett tenniük, hogy a kártyával elsétáltak a legközelebbi igazi ATM-automatához, és a programjuk által megiegyezett PIN-kód segítségével leszívták az ügyfél bankszámlájának tartalmát...

- Minden idők egyik legjobban megszervezett, szisztematikus támadását intézte két 15 éves kaliforniai fiatalember a Pentagon számítógépes hálózata ellen. A cloverdale-i hackerek egy helyi Internet-szolgáltatót keresztül jutottak be a Védelmi Minisztérium rendszerébe, ám mielőtt igazán titkos adatokhoz juthattak volna, előzőlötték házukat az FBI-ügynökök (a Pentagon központja ugyanis jelezte a behatolást). A fiatalokat végül nem tartóztatták le.

■ Az egyik legnagyobb port felkavart eset: Kínában halálra ítélték (!) két hackert (egy ikerpárt), mert 720 000 yuant (kb. 90 000 dollár) utaltak át saját bankszámlájukra...

- Ha a világ legismertebb hackere Kevin Mitnick (több tiltott helyre sikerrel tört be), akkor a világ legismertebb hálórendőre Tsutomu Shimomura. A japán származású bostoni hálóbiztonsági fejedelmének kapta el végül Mitnicket is, miután több telefonszolgáltatót hajszolta keresztül. Shimomura úr a Mitnick-ügy után úgy nyilatkozott, hogy az HBO televízióknak erősebb számítógépes védelmi rendszere van, mint az Egyesült Államok kormányának...

■ Egy hazai bank vidéki fiókjánál dolgozó számítógépes szakember különleges programot alkotott, amelyet telefonvonalon bejuttatott a központi számítógépbe. A program a benne foglaltaknak megfelelően 140 millió forintot utalt át egy megadott számlaszámra, majd megsemmisítette önmagát, csaknem lehetetlenné tette alkotójának felkutatását. A pénz rövid időn belül felvette egy akkor

még ismeretlen személy, aki azon nyomban továbbította egy másik számlára. A Központi Bűnüldözési Igazgatóság a számítógépes zsenihez hasonló képzettségű szakértők segítségével jutott eredményre: a négy eljárás alá vont személy mellett szinte hiánytalanul megtalálták a 140 milliót is.

■ Évekkel ezelőtt egy vállalat kereskedelmi részlegének vezetője kétfélmilli forintos sikkesztást követett el számítógépes segítségével: számlákat sztorozott, és az így keletkezett többletbevételeket egyszerűen kivette a kasszából. A tettes végül a portás kézzel írt naplóján bukkott fel. Amelyből kiderült, hogy néhány gyús sztorozás időpontjában csak ő tartózkodott az épületben.

■ A balkáni háború idején szerb hackerek szinte naponta törtek fel a NATO homepage-ét. „Adolf Clinton, menj haza Monicához!” feliratokat hagyva maguk mögött a főoldalon.

Levelezés

SZERKESZTŐSÉG

1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C

TELEFON/FAX

203-1351

E-MAIL

pczed@zed.hu

HOMEPAGE

http://www.zed.hu

POSTACÍM

1518 Budapest, Pf. 27

▼ VOJNI

A ZED szerintem egy nagyon jó magazin. Eddig „csak” 5 rész van a polcomon. Nem szeretnék udvariatlan lenni, de olvastok legalább egyszer a PC-GURUT vagy a PC-X-et? Szerintem érdemes összehasonlítani a ZED-del. Az összes magazin ugyanazt írja le, csak máshogy szövi össze a mondatokat.

Például, ha mind a 3 újság azt írja, hogy a Sin-nak a textúrái nagyon jók, és hiába jók, ha nekem nem tetszik. Minden ember a saját véleményét nyilvánítja ki az újságban. Ezzel arra akarok célozni, hogy egyszerűbb lenne egy DEMO CD-t küldeni, a játékról én tudjak véleményt nyilvánítani, ne pedig mások. Csak gondolj bele te is.

Nem így van?!

Kérdésre válaszolva: Igen, el szoktam olvasni a többi magazint is. Szerintem éppen az ellenkezője igaz annak, amit mondasz, pontosan az jelente problémát, ha nem (nagyjából) ugyanazt írnák le a játékokról, mert az azt jelentené, hogy az illető, aki teljesen másképpen vélekedik a programról egyáltalán nem is foglalkozott vele. Egyébként ha megnéznéd például a Népszabadságot, a Magyar Hírlapot, a Magyar Nemzetet stb., ott is ugyanazokról a hírekről olvashatsz – más stílusban, különböző terjedelemben megfogalmazva. A CD-re pedig azért tesszük fel a játékok demóit, hogy Te magad is véleményt mondhass róla, eldönts, tetszik-e vagy sem.

▼ BEAT

Csao!

Már megvan a júniusi ZED. Szerintem az oldalszám növelés jó, de egy valami hiányoltam. Lehette valami MP3-as rovat is. Esetleg a CD-n is elérhető. Ennyi lenne a javaslatom. Hidd el sokat dobna az újságon. Na csá.

Nos, az MP3-mal csak annyi a probléma, hogy a létezősütségség még félig-meddig tisztázatlan. Mindenféle jogi problémába ütköznek, ha feltennék őket – még az audio track-ekkel is nagyon meg kell küzdeni. Mivel, mint az előbb is említettem, a CD-eket Csehországban gyártjuk, nem csupán a magyar, hanem még a cseh hivatalok mindenféle engedé-

Sziasztok! E havi levelezés-adagunkat néhány „közérdekű”, általános problémákkal foglalkozó levéllel kezdjük, azután két nagyon érdekes, tartalmas, gondolatébresztő iromány közzetkezik...

lyét is be kellene ahhoz gyűjteni, hogy a készítőik és kiadók által már engedélyezett trackeket felrakjuk, arról nem is beszélve, hogy irreális pénzeket kellene fizetnünk a Szerzői Jogvédő Hivatalnak – még akkor is, ha a zenészek semmiféle ellenszolgáltatást nem kérnek a számaik CD-re helyezéséért...

▼ GÜZÜKE

Kedves Zed!

A legutóbbi számban felszólítottátok az olvasókat, írják meg véleményüket a kalózkodással kapcsolatban.

Az alábbiakban saját véleményemet szeretném kifejezni a témában, amely sok vonatkozásban összecseng. Gondolatébresztőben megfogalmazottakkal, de sebal! Az enyim is egy vélemény a sok közül.

A számítógépipar a felhasználókból él, az ő kerestetük egy részét szeretné profitált átalkítani, vagyis ebből szeretnének megélni. Úgy vélem jogos az a megközelítés, amely a felhasználók szemszögéből indul ki, az ő érdekeket védi.

Ezerint léteznek:

1. a másolást üzletszerűen végzők, akik pénzért vagy más ellenszolgáltatásért, esetleg ellenszolgáltatás nélkül tucatszám sokszorosítják a programokat. Ideológiájuk eredete sokféle lehet az egyszerű haszonszerzéstől a jöppifiságon át a szerzőkkel történő kibarbálásig. Ide sorolnám a ROSSZ-INDULATÚ feltörőket is, akik a fenn felsoroltakból kiindulva törnek fel a programokat. E tevékenység legtöbbször összefonódik a céljával. ŐK A KALÓZOK!

Ézt a csoportot mindenképpen elítélem, tevékenységüket büntetendők tartom. Való igaz, lopás és szerzői jog megsértése vétségében találom bűnösnek őket.

Sújtson le rájuk a törvény szigor! 2. a munkájukat segítő másolók, akik anyagilag és józan megfontolásból sem engedhetik meg maguknak a programok vásárlását. Ide tartoznak a szakemberek (tanárok, oktatók – mint magam is, rendszergazdák, informatikusok stb.) és mindazok, akik a számítástechnikát szakmáig üzik. De talán ide sorolhatjuk a diákok és azt a felhasználót is, akinek iskolai eredménye, illetve munkahelye múlik a szoftverek meg-

ismerésén. Ezek az emberek nem haszonszerzők, a gyártó megkötésétől célul kitűzve másolnak. Valójában kárt sem okoznak, hiszen a szoftvereket akkor sem vennék meg, ha olcsóbbak lennének, hiszen ki bírná a jelenlegi fizetéséből azt a sok szoftvert beszerezni, amelyeket egy számítástechnikával naponta foglalkozóknak ismernie kell. A saját gépem is kb. 1,5Gbyte-nyi csak a shareware és update szoftverek mérete, amelyeket a munkához és az üzemeltetéshez felhasználok. Tehát nem (csak) a kereset nagysága a döntő, hanem a szoftverek sokfélesége is gátolja a jogtisztaság használatát elterjedését. Ha békén hagyjuk őket és a kerestetük ezt lehetővé teszi, valószínűleg boldog vásárlók lesznek. Mi lenne, ha diákigazolványra jelképes összegért kaphatnának a diákok szoftvereket – legalább azokat, amelyeket a hivatalos tanterv (NAT) szerint oktatni kell? Ugyanez működhetne a számítástechnikával hivatásosan foglalkozóknál is, mondjuk bejegyzett tréner vagy újságíró kategóriában.

Biztos vagyok benne, hogy egy egyszerű regisztrációval, netán jelképes vagy értékes tagdíj lepergetése fejében névre szólóan kaphatnának szoftvereket. Ez ingyen reklám minden cégnek, hiszen az oktatók és újságírók (és más informatikai szakemberek) nagy befolyással vannak a piacra. És végül egy reagálás a magán-személyek elleni büntetőakciókra – a BSA és a rendőrség először szedje össze az összes fénymásolóval és lapolvasóval felszerelt felhasználót, mert bizony egy Nők lapja, illetve egyéb sajtóanyagok sokszorosítása is hatalmas méreteket ölthet kicsiny hazánkban. Vagy. Neveltségnek tartom mellesleg azt a liszenszserződést, amely

a programot nem tekinti a felhasználó magántulajdonának. A jelenlegi gyakorlat a vásárló meggyanúsításából indul ki, vagyis azt feltételezi, hogy fogja másolni. Már uram bocsá, engedtessek meg a felhasználónak eldönteni, mit is tesz az általa megvásárolt javadalmakkal! Ha nekem úgy tetszik, odaadhatom azt bárkinek, esetleg egy-két példányt bemutatónk is le másolhatok az ismerőseimnek, akinek szíve joga eldönteni, hogy mit kezd ezzel a jo-

gosulatlan példánnyal. Ha van pénz, valószínűleg megveszi (az ár lerágott csont, ezt most hagyjuk), ha nem, lelke rajta. Mert szerintem nem az ilyen másoló a hibás, hanem az, aki a kalózpéldányt használja. Mindenesetre szerintem a gyanakvós légkör nem fogja megszűlni azt a légkört, ahol egyszerűen nem etikus és megszólíjok azt, akiknek ilyen programja van. (Milyen szép is lenne, bemennek a Microsoft Magyarországhoz, bejelentem és esetleg! igazolnám, hogy XY cégnél Microsoftos programok oktatásával foglalkozom, erre leültetnek, kávéval és üdítővel, szendvicssel kínálnak, megkérdezik, milyen véleménnyel vagyok e szoftvekről, és a végén egy vaskos, névre szóló CD-csomaggal távoznék, és rendszeresen kapnék hírlveleket, oktatóanyagokat stb.. Na, felebredtem...

3. a gyűjtőgetők, lespuskások, nybfűek... stb. csoportját felszámolni sem lehet, de szerintem nem is érdemes. Egyszerűen nem kell rájuk figyelni. Ilyenek mindig is voltak, vannak és lesznek. Ha kalózek lesznek, az legyen az ő bajuk. De kapják is meg ekkor a magukét!

4. a játékkörültek. Szerintem az ő csoportjuk hasonlatos a minden korszakban megtalálható devians magatartásúakhoz, de nem negatív értelemben. Ok akkor is másolt szoftvert fog-nak használni, ha ingyen osztogatják. Ez náluk életmód. Hasonlatosak az előző csoporthoz. Szerintem nagyra nőtt gyerekek, hiszen boldogan játszanak. És nem a boldogság az (egyik) életcél? Nekem is vannak ilyen pillanataim.

Nos, egyelőre ennyi, bár biztos tudnék még jó sokat írni erről a témáról. Ötletem is lennének. Sajnos a jelenlegi gyakorlat a gyanakvásból indul ki, ami a felhasználó részéről makacs engedetlenségbe torkollik. Nekem sok olyan ismerősöm van, akik kényszerből másolnak (nem én látom el őket anyaggal) ilyen olyan okból kifolyólag. A leírak áltá-lanságban tükrözik az ő véleményüket is.

Ja, mindenesetre megkérdezném a kedves rendőröktől, aki a kábítószokkal egy csoportba sorolt minket, hogy a kedves gyermeke, vagy unokája otthon vagy az iskolában milyen (jogtiszta vagy kalóz) szoftvert használ? In mindenesetre mind az egyéni háztartá-sokat, mind a kábítószerekkel való közössé-get elutasítom és sérelmezem, úgymond személyemben megértve érzem magam...

És végül elnézést, ha valakit érzelmeim megértésem volna. Véleményem közöl-tem mindössze. Személy szerint egyik csoportot sem macerálom, mert sem jogom, sem hatásköröm nincs hozzá, és nem is aka-rom, hogy legyen. Szerintem ez az egész téma a világ fejlődésének szükségszerű vele-



járója. Majd kinőjök. Vagyunk olyan okosak (remélem).

hogy megnyugtató megoldást talál-junk ezen problémákra. A büntetés nem le-het cél, pusztán egy átmeneti (igen rossz se-m helyeselt) eszköz a megoldás megtalálá-sáig. Ahol büntetni kell, ott már valami baj van, elkétség! megnyugtató megoldás megtalálásával.

▼ SIEN

Kedves ZED!

A sok level olvasása közben egy darabban fo-galmazódott meg bennem a válasz, remélem nem nehéz kibogozni, hogy ki kivel van ☺ Csak javaslat szintjén szeretnék hozzászólni a virtuális erőszakról szóló szakdolgozathoz. Mindkét oldalnak vannak fanatikus és tánto-ríthatatlan elharcosai, akik érzéketlenek a másik oldal érvelésére. Ez igaz a jelenben és igaz lesz a jövőben is. Talán lesz egy do-lgozatban arról, hogy néhány évized múlva milyen lesz a két oldal. Az egyik, aki napi 24 órát él a cyber térben és mint átme-neti generáció, dühből sem fogja levenni a VR-sisakot. Nekik megadatik, hogy igazá-ból úgy érezzék, repülnek, vagy éppen tűzet otkádnak egy órási csillógó, hemzsgő feleg-város oldalára. Vagy acélosfeletére váltás-k bőrük színt és szemüket vörös parázslóra, ha haragra gerjednek. A jövő lesz ugyanis az a kor, ahol igazán előjöhét a kérdés, amiről a szakdolgozat szól, hogy ami a gépben történik az árthat-e az embernek, aki használja. Talán könnyű felsorolni tíz olyan dolgot, ami csak jó az ember számára, de nem a számítógép az. Talán nem könnyű. Aki boldog az géppel vagy nélküli is biztosan megőrül, de ez nem a gép hibája. Már a mai ember információ éhségét sem elégti ki az Internet mai formája.

Ha egy cyber város objektumait akarjuk letölteni a benne mozgó lényekről és mesterséges intelligenciával együtt,

bizony gyorsulnunk kell, de erősen. Erre felé lépked a 3Dfx technológia bár még csak körvonalazódott a téma, de már nem kell sokat várni. Amikor egy browser fejlesztő cég elkezd érdeklődni Woodoo babáknál...

Nézzük a másik oldalt, akik gyenge, fehérbőrű embereket látnak majd,

akik még a boltba is csak tized maguk-ban mernek majd elmenni és akik nem értik miért szűntek erre a világra és miért nem lensflare csillang először picit szemükbe. (Ne várd a cyber tértől, hogy hasonlítson erre a világra, hiszen nem egy tükröt akartál venni, csillogjanak az effektek vagy talán ezt a szürke világot aka-ród viszontlátni.) Gépítés és géprombolás várható ettől az oldalától, mert nem akarják, hogy gyermekeik a nem létező cyber térben nőjenek fel. Hiszen ez a világ olyan jó és szép. Aki magát eteti demagóg álmokkal az bünyebb, mint aki él a lehetőséggel és úgy éli le az életét, hogy közben a lelke rágyog a gyönyörtől. Csunya gondolatok ébredhetnek egyes emberek elméjében, amikor egy istentemés, ember alkotta világ készül megszületni. Amitől igazán jó kedvre derülök, hogy ha szűzaján a cyber tér és a valós világ, akkor még a fanatikusoknak is nehezen jönnek a szavak. Nehéz máz ezzel a világgal érvelni – pl. háború a szomszédban –, de nehéz a másik oldalnak is. Hirtelen egy kérdés jutott az eszembe, hogy miért vár valaki megváltói funkciót egy számítógéptől. A gép legyen jó, sőt csak jó legyen és persze valtsa is meg a világot, ne hűlyüljön meg a kisgyerekek tőle és ne hozzon sok egyest az iskolából. Arra viszont még a legöregebbek sem emlékszenek, hogy anyuci vagy apuci mikor ült le a kisgyermekkel utoljára tanulni, nem pedig időtá filmeket nézni. A gép pár kilogram műanyag, vas és szilícium laposka néhány millió picit tranzisztorttal fűszerezve. Valahol azért lehet felni a a számítógéptől, mert ugye belemegy a ~220V és néha olyan csúnyán felmordul és rémisztő hangoka-t ad ki magából. Nem tagadom, hogy melyik oldal tagja vagyok és szerény véleményem szerint, aki úgy gondolja, nyugodtan masszon vissza a fára.

De maradjon is ott és mindent tagadjon le, amiben egy kis elektromosság van és értelmes. Azzal minősítem az újságot, hogy megve-szem minden hónapban. (Néha egy kicsit macskakiállításon érzem magam, annyi nyávogást hallok másfelől ☺)

Hódolatom.

Találkozunk szeptemberben! Addig is további jó nyarat Nektek!

ZED
ZED@ZED.HU

Multimédia

Nem túl régen egy nagyon közeli galaxis elég távoli országában bemutatták a Csillagok háborújának negyedik, a történet fonalát alapján első epizódját. Soha ekkora felhajtás és várakozás nem előzött meg egyetlen más mozifilmet sem.

A jegyekért sátorozó fanatikuskok ácsingóztak, mások csak azért vettek napjában négy-öt belépőt más filmekre, hogy újra és újra megnézhessék a Baljós árnyak néhány perces beharangozó videóját. Azután elérkezett a nagy nap, és az amerikai társadalom tetemes hányada már májusban csillapíthatta kíváncsiságát. Sorra dőltek ■ rekordok: legnagyobb jegybevétel az első napon, első héten, első hónapban, legtöbb fiatal néző, legtöbb idős érdeklődő, legtöbb középkorú jegyvásárló, legtöbb legnagyobb leglegleg...

Star Wars Episode I – Insider's Guide

Mindezekből a világ nagyobb része – természetesen Magyarországot is beleértve – kimaradt, és kénytelen hosszú hónapokig várakozni, mire végre a hazai mozikban is felhangzik John Williams legendás zenéje, útjára indul a híres, távolodó bevezető szöveg, elején ■ mágius betűsorral: Star Wars Episode I – The Phantom Menace. Persze az Interneten már néhány nappal az amerikai premier után hozzá lehetett jutni a kézi kamerával felvett verzióhoz, de akik nem engednek a sötét oldal csábításának, azok számára nem marad más lehetőség, mint számolni a napokat szeptemberig. Egy legális kiskapu mégis nyílt az információra éhes rajongók előtt, az pedig nem más, mint ■ LucasArts gondozásában megjelent multimédiás program, az Insider's Guide. A tavalyi év végén megjelent Behind The Magic-hez hasonlatos felépítés és már-már feldolgozhatatlan mennyiségű adat, kép, történet kapott helyet a két korongon. Ertől az anyagról bátran ki lehet jelenteni, hogy ami nincs benne a Baljós árnyakkal kapcsolatban, az nem is létezik.

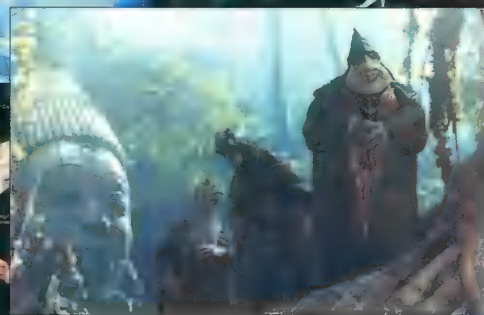
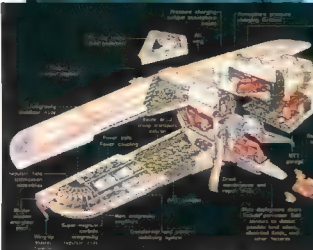
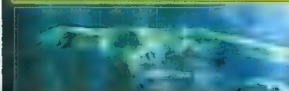
Talán a leginkább érdeklődésre számot tartó rész a főszereplőket bemutató tárlat. Itt megismerkedhetünk a történet alakító karakterek múltjával, motivációival és különleges képességeikkel. Megtekinthetünk filmjelöneteket, képeket, vagy éppen kézzel rajzolt vázlatokat. Utóbbiak tanulmányozásakor két érdekes megfigyelést tehetünk: egyrészt egyes papírokon még a régi, 1994-es dátum virít (a jó munkához idő kell), másrészt jelentős eltéréseket, metamorfózist fedezhetünk fel a végleges képkockákat és a kezdeti

elképzeléseket összehasonlítva. A program részletességére utal, hogy a mindössze néhány pillanat erejéig felbukkanó lények és szereplők sem maradtak dokumentálatlanul. Ennek köszönhetően közelebbről is megismerkedhetünk az ifjú Anakin barátjaival vagy a Jedi tanács kevesebb szereplő tagjaival. Nemcsak a konkrét szereplők, hanem ■ különböző csoportok és társaságok is feltérképezhetők. Így tudhatjuk meg, hogy a történet idején már kétezer éves múltra tekint vissza ■ sötét Jedi csoportja, ■ Sith Lovagrend. A Baljós árnyakban szereplő Darth Sidius és tanítványa, Darth Maul (a bemutatott ördögképű, dupla lézerekardos alakja) egy ezredévnny szünet után szítja fel a küzdelmet az Erő két oldala között. A lények sorát ■ félelmetes szörnyek – majdnem szó szerinti – kivesézése zárja. Megcsodálhatunk művészi rajzokat, tanulmányozhatjuk a létformák csontvázaikat, koponyájait, étkezési szokásaikat. A leglátványosabb és leghasznosabb részek talán az a rajz tekinthető, ahol az összes lényt egyszerre láthatjuk méretarányos ábrázolással. Ennek köszön-

hetően könnyen felmérhetjük a szörnyek „valóságos” méreteit.

Tovább kutakodva a film technikai berendezéseivel ismerkedhetünk. A primitív, de roppant hatékony gungan fegyverek mellett (az előzetesben szereplő nyúlserű teremtmény is ehhez ■ fajhoz tartozik) betekintést nyerünk ■ Kereskedelmi Szövetség droidjainak hierarchiájába, de még ■ Jedi tanács tagjai által használt detektor titkai sem maradhatnak rejtve az alapos kereső elől. A járművek, hajók taglalásakor elsősorban az úgynevezett podracekre érdemes figyelmet fordítanunk, mert ■ járgányok versenye komoly szerepet – és terjedelmet – kap a történetben. Mind a húsz versenyző gépével megismerkedhetünk, beleértve Anakin csodálatos tehetséggel megbütykölt podracérát. Az erő-

Naboo Land Creature Size Chart



viszonyokat csak részben mutatja a végsebességeket összehasonlító táblázat, hiszen versenyéskor ■ gyorsulás és ■ strabírárs sem elhanyagolható tulajdonság. A részletes leírások között lapozgatva szerencsére ezekről és egyéb specialitásokról is nyerhetünk információkat. Technikai beállítottságú rajongók számára jelenthet komoly örömet az űrhajókról kapható tematikus ábra, ahol külön magyarázó szövegekkel tarkítva nézhetünk a dolgok és a járművek mélyére. Egy ilyen rajz alapján tudhatja például az ember, hogy hol is van ■ Kereskedelmi Szövetség inváziós hajójának fő antigravitációs erősítője. Aki ezzel sincs tisztában, az jobb ha szégyenében ki sem merészkedik az utcára... ☹

Hogy ne érjen senkit ■ tudatlanság vádját, nézzük meg, milyen helyszínekre utazhatunk a baljós szárnyakon. A történet egy része ■ Tatooine sivatagos buckái között zajlik, de ellátogatunk Naboo me-

sebeli szépségű erdejébe, és a még létező, de már bomló Köztársaság székes fővárosa, a Coruscant is szerepet kap a film cselekményének kibontakoztatásában. Az Insider's Guide elkalauzol minket mindezen helyekre, sőt, olyan exkluzív területekre is bebecsátást nyerhetünk, mint a Jedi templom vagy ■ Szenátus gigantikus tanácsterme. Aki viszont nem elégedik meg az információmorszákkal és az egésze vágyik, az nekiállhat, és elolvashatja a Baljós árnyak teljes (!) forgatókönyvét, mindezt kísérő állóképek és lábjegyzetek tanulmányozása közben. Itt derül fény olyan részletekre és jelenetekre, amelyeket ■ végző verzió sem tartalmaz! Kimaradt például az a jelenet, ahol Anakin verekedésbe kerül egy Greedo nevű ifjú rodiaival, akit később Han Solo öl meg a Csillagok háborújában.

Miután minden elképzelhető részletet megtudtunk a Csillagok háborúja első epizódjáról, ideje, hogy a film elkészítésének körülményeit és személyi állományát is görccs alá vegyük. A második lemezen találhatjuk meg ■ szereplő színé-

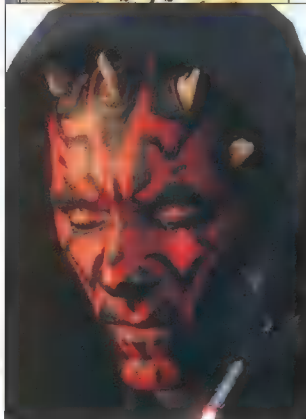
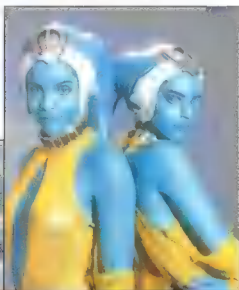
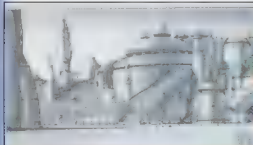
szek életrajzát, eddigi munkáikat és kiválasztásuknak körülményeit. A Ponyvaregényben felejthetetlen alakító Samuel L. Jackson történetesen egy televíziós show-ban bökte ki, hogy örömmel vállalna szerepet a Baljós árnyakban. Minő véletlen, rövid időn belül megkeresték ügynökét egy Jedi lovag eljátszásának lehetőségével! Am nemcsak a főbb szerepeket alakító embereket ismerhetjük meg, a különböző területekért (látvány, zene, szereposztás stb.) felelős vezető szakemberek életútját ugyanolyan részletességgel tárják a nagyközönség elé.

A hab a tortára a tényleges trükkök és megoldások bemutatásával kerül fel. Első kézből ismerhetjük meg a kaszkadőri munkálát járó nehézségeket, rövid bejátszásokat tekinthetünk meg arról, hogy gyakorolták be ■ pergő lézerkardos összecsapások mozdulatait, de akár a maszkokat készítő stúdió falai közé is bekukkantathatunk. Egy biztos, mire végére járunk a teljes anyagnak, nem lehet olyan részlete ■ filmnek, amihez ne tudnánk tucatnyi apróságot, kiegészítő információt kapcsolni.

Mit lehet elmondani az Insider's Guide-dal kapcsolatban? Először is azt, hogy rettentően részletes és felettebb látványos. Másodsorban annyit, hogy minden fanatikus rajongó számára kötelező forrásanyag. Végezetül pedig annyit, hogy aki nem akar a bemutató megtekintése előtt

újabb részleteket megtudni a történetről, az nagy ívben kerülje el ezt a programot, és csak ■ moziból kijövet vegye útját a szoftvert árusító bolt irányába!

-CSONTI-

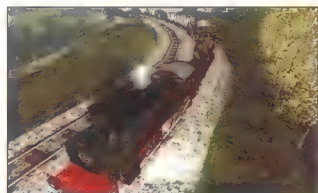


Cheat

HIDDEN & DANGEROUS

A Choose Campaign képernyőn írd be: unlockcheatmode. Ezután a következő kódokat alkalmazhatod a főmenüben vagy a játék folyamán:

zombie	Azután írd be, miután meghaltál, és zombiként térsz vissza.
bighead	Nagy fej mód.
killthemall	Megöli az összes ellenséget.
showthemd	Megmutatja a játék végét.
missiondone	Sikeresen befejezi az éppen aktuális küldetést.
missionfail	Elveszíti az éppen aktuális küldetést.
openalldoor	Kinyitja az összes ajtót.
goodhealth	Égészségpontokat ad.
allammo	Megadja az összes lőszer, puskát, rakétavetőt, gránátot stb.
laracroft	Úgy öltöztet fel, mint Lara Croftot.
enemylookf	Megmutatja az ellenséget.
enemylookb	Megmutatja az ellenséget, kivéve a hátd mögött levőket.
playercoords	Megmutatja a koordinátákat.
Noplayerhits	Nem tudnak lenőlni.



BIRTHRIGHT

Újabb kódok, az eddig ismertek mellé:

Több pénz
Nyomd meg az [F3]-at, majd írd be: SYNCASH szót (végig nagybetűkkel).



Az összes pálya
Használd az [F3]-at, majd gépelj be: SYNADV.
Repülés
[F3], majd SYNFLY, végül nyomd meg az [A] billentyűt.

Gyógyítás
[F3], azután SYNREAL.
Eszközök
[F3], SYNINV***, ahol *** = 130-220.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

A következő neveket használd sajátodként:

Flash	Fantom-autó.
Whirly	Helikopter.
Bigoven	Amerikai rendőrség.

EXPENDABLE

Újabb cheatek:

A játék folyamán írd be a következő kódokat, majd nyomd meg a [F3]-t a numerikus billentyűzeten.



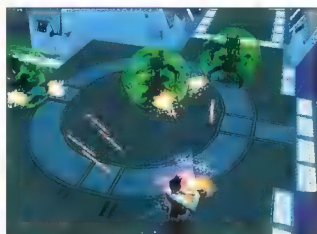
bođ	Aktiválja a cheat módot.
mrben	Szintugrás.
zippy	Isten mód.
babapapa	Extra kredit.
crystaltips	Extra élet.
dunky	Azonnal megadja a legmagasabb elérhető pontszámot.
albertofrog	Robbanásszerűen megnöveli a sebességet.
bing	Hatástalanítja a cheat módot.

EPISODE I THE PHANTOM MENACE

A játék során nyomd meg a Backspace-t. Ezzel fejez egy párbeszédablak, ahol a következő kódokat írhatod be:

give me life	Újratölti az egészségpontokat (csak őtször lehet használni).
iamqueen	Amidala királynőként játszhat sz tovább.
iamguigon	Qui-Gonként játszhat sz tovább.
iamobi	Obi-Wan-ként játszhat sz tovább.
iampanaka	Panakaként játszhat sz tovább.
cinema	„Széles vászon” nézet.
from above	Felső nézet.
naughty naughty	First person nézet.
perf	Wireframe mód.
slowmo	Lassított mozgás.
60fps	60 FPS.
i like to cheat	Az összes fegyver és lőszer.
i stink or i really stink	Easy nehézségi fok.
i rule the world	Hard nehézségi fok.
kill me now	Öngyilkosság.

turntables
but i feel so good
brenando
perfection
drop a beat
Hatástalanítja a cheateket.
A tolóerő pirosra változik.
„Tech Bonus” üzenet érkezik.
Automatikus tüzelés.
Örült grafikák.



RECOIL

A játék folyamán használd a Ctrl-X billentyűkombinációt, majd írd be a következő kódok bármelyikét:

Cavalry	Sérthetetlenség.
Hemmit	Az összes fegyver elérhetővé válik.
Medic	A pajzsok maximális erőre kerülnek.



SOUTH PARK

A játék során nyomd meg a [F3]-et, majd válaszd ki az Optiont. Ezután kattints a képernyő bal alsó sarkára, végül írd be az alábbi kódokat:

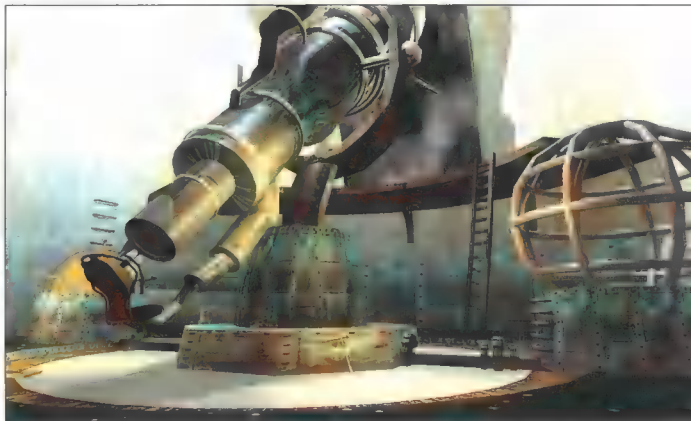
EGOTRIP	Nagyfejú ellenfelek.
BEEFCAKE	Sérthetetlenség.
SWEET	Az összes fegyver és végtelen mennyiségű lőszer.
FRAMERATE	Megmutatja a frame rate-et.



egy újabb papíradarab » jutalmunk. Sajnos az első tiszt hamar felfedezi ténykedésünket, és Lewtonnak gyors ütemben, függőleges irányban kell távoznia a hajóról... Látogassuk meg Nobbyt a Yardon, és beszéljünk vele a Milka titokzatos utasáról – megtudjuk, hogy egyiküket (a nőt) már kihallgatta Nobby (természetesen semmi érdemlegest nem tudott meg tőle), és most éppen a Café Ankh-ban van. A rendőrségről kifelé menet Malachite-ba, a bőséme trollba botlunk, aki újabb feladattal biz meg (Lewton nem meri visszautasítani, mert Malachite a végén még merő véletlenségből betörné a kését); találjuk meg Thermát, akiről annyit sikerül még megtudnunk, hogy nőné-mű és az Oktarin Papagáj nevű kétes hírű késődobálóban szokott énekelni. Ez azonban ne tántorítson el eredeti célunktól: irány a Café Ankh, ahol a Milka női utasa talán tud mondani valami érdemlegest Mundryről! A hölgyet hátul, a bárban találjuk meg, de a találkozás cseppet sem kellemes: kiderül ugyanis, hogy Lewton elveszett(nek hitt) nagy szerelme, Ilsa az, akinek elvesztése miatt menekült hősünk alkoholizmusba, depresszióba és magánymozozó állásba... Meglehetősen csipős hangvételű beszélgetés következik, Ilsa és Lewton áposon odamondogat egymásnak. Kérdezzük meg a hölgyet a Milka utasáról, és fény derül a harmadik, eddig ismeretlen utas kilétére is: ő Two Conkers, az erős akcentussal beszélő idegen, mellékesen Ilsa útítársa, ami miatt azonnal ellenszenves Lewtonnak. Mutassuk meg Ilsának a hajó rakteréből zsákmányolt papírcetlit, amiről kiderül, hogy egy raktár címét tartalmazza (a Pier 5 meg is jelenik az elérhető helyszíneink között). Menjünk vissza irodánkba, ahol újabb meglepetés ér egy törpe személyében, aki az íróasztalunkon turkál, fenyegetően közli, hogy a neve Al Khali, és szálljunk le a Mundy-űgyről, ha jót akarunk – majd ballisztikusan ivben kirepül az utcára, Lewton aktív közreműködésénél hála. Itt az ideje, hogy foglalkozzunk Malachite problémájával is egy kicsit: vegyük lépteinket az Oktarin Papagáj irányába. A lebuj igen hangulatos, fő nevezetessége a határozottan paranoiás tüneteket mutató félfélc csapós, Mankin, és az első látásra igencsak sokkolt troll énekesnő, Sapphire. Mivel elvileg Therna is itt énekel, amíg el nem tűnt, kézzük ki a kolléganőjét (először csevegünk kell egy kicsit a szűrés módor Mankinnel Thermáról): Sapphire-t Malachite-ről kérdezve kiderül, hogy szükségzavú megbízónk Rhodan, a szobrászműhelyében dolgozik, Therna felhozva téma-ment meg tudhatjuk, hogy Therna meghalt (tisztázatlan körülmények között rádólt egy ház...), és Madame Lodestone néven emeltették. Most már csak azt kellene megtudni, hogy hová temették, és máris megoldódni látszik a Therna-űgy (bár Sapphire azt javasolja, ne áruljuk el Malachite-nak, hogy Therna halott – mivel a trollok általában nem kedvelik a rossz hír hozóját...). Menjünk vissza a rendőrségre, és vessük fel Nobbynak Madame Lodestone témáját, de erre készségesen elárulja, hogy Madame Therna/Lodestone-

ne-t a nemes Selachii család mauzóleumban temették el. Ha ellátogatunk a mauzóleumba, rájöhettünk, hogy a sír megtalálásához járatosnak kellene lennünk a címetanban, anélkül reménytelen a dolog. A hírrel menjünk el Rhodan műhelyébe, ahol egyrészt a játék eddigi legidegesítőbb figuráját ismerhetjük meg a szenilis szobrász személyében, másrészt hátul megtaláljuk Malachite-ot, akinek óvatossan beadhajtuk a gázos hírt: Therna halott. A troll nem nyugszik bele » megváltoztathatatlanba, mindenáron látni akarja » földi maradványokat. Menjünk a Pier 5 raktárhoz, beszélgetünk a rendkívüli szellemi képességekkel megáldott örrel; a Mílkát szóba hozva kiderül, hogy ebben a raktárban tárolják » hajó rakományát. Mundryről kérdezve pedig megtud-

felnyitja a koporsót, majd bejelenti, hogy ez bizony nem Therna, és folytassuk » keresést. Lewton próbál némi segítséget kicsikarni belőle, de csak egy kampóval (valamire csak jó lesz) és egy gyanúval (miszerint Sapphire csúnyán átvett minket) leszünk gazdagabbak. Viszont ha már itt vagyunk, nézzünk bele a felnyitott sírba, és vegyük magunkhoz a néhai troll gyémántfogát. Menjünk vissza a Von Überwald-kastélyba, beszéljünk az inassal a grófról: megtudjuk, hogy a grófnak volt egy társa, aki három napja eltűnt (hogy, hogy nem, ez is » Milka érkezésének időpontjára esik, ahogyan » Nobby által említett gyilkosságok). Említsük meg ezt az öregnek, aki erősebb az eltűnt barátja, Regin, a törpe felkutatásával (segítséggel ad egy fényképet róla). Menjünk a raktár



hatjuk, hogy » minap megpróbált betörni a raktárba, de háromajtos szekrény-méretű barátunk elkergette. A raktár mögött elosonva találunk mi is egy betörésre alkalmas helyet (legalább a tetőre alighanem fel lehet hatolni jutni)... Jobb ötletünk nem lévén, menjünk haza, ahol a földön egy üzenet vár Carlottától: találkozót kér tőlünk, mert kíváncsi, hogyan állunk a nyomozással – a Von Überwald-kastélyban vár ránk. Ne várassuk sokáig megbízónkat: irány a kastély! Az inas, Butler másodpercek alatt elveszi Rhodantól a város legidegesítőbb embere címet, de a meghívónak látván végre befogja a száját. Az ajtó fölött képe egy pillantást vetve azonnal megjelnek Carlotta, és érdeklődik, megoldottuk-e már az ügyet. Szemtelenül kérjük meg, hogy segítsen kiigazodni » mauzóleum labirintusában! Amíg Carlotta áttöltözik, megérkezik az inas, és a ház ura, Von Überwald gróf elé vezet minket. Egyelőre nincs semmi dolgnak vele, távozzunk Carlottával a mauzóleum felé – megbízónk ígéretéhez híven meg is találja nekünk Madame Lodestone sírját. Menjünk vissza » szobrászműhelybe Malachite-hoz, és vezessük el a sírhoz (említsük meg neki, hogy megtaláltuk a sírt, és már indulunk ki). A troll

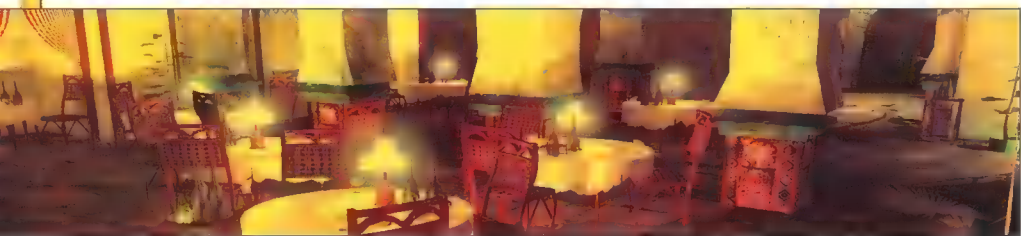
mögé, másszunk fel a tetőre Malachite kampójának segítségével, nyissuk ki az ablakot a feszítőóval, és máris ott vagyunk, ahová Mundynek nem sikerül bejutnia – de vajon mit akarhatott innen megérkezni? A képernyő jobb oldalán vegyük fel a gyufáskatulyát, és illesszük össze a Milka kabinjában talált cetlivel: egy cím válik láthatóvá: Whalebone Lane 9. Ez nem más, mint az Oktarin Papagáj címe (amikor a csapossal beszélünk, látszik az ablaküvegre felírva). A kép kezd összeállni, Mundy valószínűleg Mankin kocsmájában bujkál. Menjünk a helyszínre, hengereljük le Mankint észérveinkkel (kérdezzük Mundryről, mutassuk meg neki » gyufáskatulyán talált címet, majd üssük a vasat, amíg meleg). Menjünk be jobbra Mundy szobájába, ahol végre találkozhatunk a fickóval, aki után felforgattuk Ankh-Morporkot. A kellemetlenség csupán az jelenti, hogy mielőtt megszólalhatnánk, valaki leüti hátulról, és mire magunkhoz térünk, Mundy halott (valaki a mi köte-lünkkel akasztotta fel, miután kiszúrta a szemét...), és a városi őrség számára természetesen Lewton a gyilkosság első számú gyanúsítottja. Szép kis kilátások a második fejezetre...

MÁSODIK FEJEZET

A néhai Mundy szobájában vagyunk, nézzünk alaposan körül a gyilkosság helyszínén! Vizsgáljuk meg a plafonról leelőg kötéltéget, azután a kötéltég témáját az egérkurzoron tartva kukkantunk bele Mundy cipőjébe, majd a Mundy Hung Upside Down témával kattintsunk a falra írt szóra. Lewton a következőkre jut: Mundyt valaki fejfelé lefelé felfogatta a plafonra, megölte, majd ezek után távozott, egy másik valaki pedig levágta a hullát a kötélről. Tehát a szeren-



Pier 5 raktár őreinek, így megtudjuk, hogy a Milka mit is szállított: bort a Café Ankh megrendelésére, Varberg néven valamit az Archeológusok Céhének, és Carlotta ládáját „karddal” – viszont utóbbinak nyoma sincs a raktárban... Keressük meg Malachite-t, kérjük meg, hogy húzza ki nekünk a szekeret a folyóból, majd adjuk neki a csákiyankat. A troll kiemeli Regin szekerét, amiben találunk is egy érdekesnek tűnő doboz – azonban Malachite ellentmondást nem tűrve elveszi azt tőlünk... A törpe hulláját a fényképpel összehasonlított



csétlen áldozat üzenetét is fejfelé lefelé kell olvasni, így az AZILE szóból egy kód (3712V) lesz. Menjünk vissza a csaposhoz, és beszéljünk vele Mundy felakasztásáról, levágásáról, végül a cipőről. Mankin bevallja, hogy ellopt valamit Mundytól, de ezt a hallgatásunk fejében nekünk adja: egy furcsa pénzérme. A. Emilitük meg még neki Sapphire hazugságát, mire beenged az énekesnő öltözőjébe. Az öltözőben meg is találjuk Sapphire-t – egy rakás pénz társaságában (azt mondja, a Saturnalia kaszinóban nyerte). Sapphire pénzt Mankin megemlíti kiderül, hogy „félfem nem hisz a troll kaszinó-beli szerencséjének – viszont nemrég Sapphire-nek szuperitukos találkozája volt valakivel, inkább onnan való a pénz... Itt az ideje egy kicsit foglalkozni a gróf megbízásával is, menjünk a dokkhoz, és mutassuk meg a Milka első tisztjének Regin képét. Scoplett emlékszik „törpére, és elmondja, hogy egy szekeret hajtva látta őt utóljára három napja. Vissza a rendőrségre, ahol Nobbyt kérdezzük meg a szekerről, és megkajuk egy közlekedési baleset színhelyét, a Maudlin-hidat. A hid erősen amortizálódott korlátjáról emeljük el a szövetdarabot, vigyük el a grófnak: sejtésünk beigazolódik, valóban Regin hajtott bele az Ankh folyóba három nappal ezelőtt... Ahhoz, hogy erőll bizonyítékokat szerezzünk (azaz kihúzzuk az elszülyedt szekeret a folyóból) először generáljunk csákiyt Malachite kampójából és a dokkból azóta eltűnt Milka után ottmarad kötéltől. Ha kipróbáljuk a csákiyt a hídnál, rájehetünk, hogy jó úton haladunk, csak nem vagyunk elég erősek a szekér kiemeléséhez. Menjünk a kaszinóba, ahol llsával és a rettenetes (de egyben roppant szórakoztató) angolsággal beszélő Two Conkersszel találkozzunk. A párra Remora Se-lachii, a hírhedt orgyikos vadász, de Lewtonnak egyelőre sikerül megmentenie őket. Menjünk hátra a kártyasztalhoz, vesztessük meg



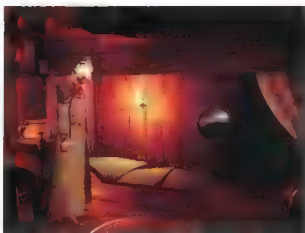
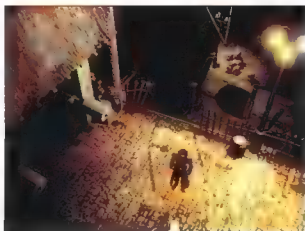
a krupiét, majd kérdezzük Sapphire pénzéről – elmondja, hogy az énekesnő soha nem nyert még a kaszinóban. Menjünk vissza Sapphire-hez, és szembesítsük a ténnyel (említünk meg neki „krupiétól kapott információt, kérdezzük a titkos találkájáról, és kiabálunk egy kicsit – a hatás nem marad el). Kiderül, hogy Therna valahol „városban bujkál, és lefuzette Sapphire-t, hogy tévútra terelje nyomozásunkat – de most, hogy mindent tudunk, összehoz vele egy találkózót: Malachite ügye megoldódni látszik... Menjünk vissza irodánkba, ahol újra Al Khali vár – ezúttal egy csatabárdot lengetve. Engedjük az erőszaknak, és kövessük a törpét „főnökéhez, a troll gengszter Jasper Horsthoz (a legjobb szinkronhang az egész játékban!), aki egy titokzatos arany kardot keres, és ha már ott vagyunk, megbiz, hogy hozzuk el neki. Menjünk Carlottához a kaszinóba, beszéljük el neki, mit tudtunk meg Mundyról (nem tűnik különösebben megrendültnek), majd kérdezzük a kárdról. Bonyolód-nak a dolgok: Mundy csak egy futár volt, aki a kardot csempészte be a városba – ami most minden bizonyon a gyilkosnál van. Kissé félforrósdók a levegő Carlotta és Lewton között – az intermezzo után kérdezzük meg Carlottát a Milka rakományáról – egy szállítólevéllel leszünk így gazdagabbak. Mutassuk meg ezt a

feltűnik, hogy a képen kopasz, míg a valóságban nem – a paróká alatt pedig egy elrejtett kulcsra bukkanunk. Mutassuk meg a kulcsot a kaszinóban a krupiének, aki felismeri azt: ez a Saturnalia egyik értékmegőrző széfjét nyitja. Nosza, keressük is meg a széfet: egy amulettet, és egy üres (!) borítékot találunk benne. Menjünk vissza a grófhöz, és meséljük el neki, mit derítettünk ki Reginnel kapcsolatban, majd mutassuk meg neki az amulettet – mint kiderül, ez a törpe szerencsehöz talizmánja volt (egy ilyenre lenne nagy szüksége a kaszinóban üldögélő várazlónak!). Beszéljünk a Café Ankh-ban Samaellel a boroshordókról, aki odaadja Lewtonnak a borospince kulcsát. Lenn ismét llsával és a sebesült Two Conkersszel találkozzunk (ügytűnik, újra találkoztak az orgyikossal). llsát a Varberg-féle ládáról (amelyek egyikében van feltehetően az arany kard) kérdezzük kiderül, hogy az Archeológusok Céhének raktárában van, ahová llsa szívesen bejuttat minket – amennyiben találunk egy búvóhelyet Two Conkers számára az orgyikos elől. A bal oldali ládán a könyvbe belapozva megtudhatjuk, hogy a Patricius rengeteg bort rendelt mostanában Samaeltól. Menjünk haza, ahol egy üzenet vár Sapphire-től: megszervezte „találkozót Thernával a Salis és a Phedre sarkán. Szaladjunk a hírral Malachite-hoz, majd menjünk együtt a megadott helyszínre... Ez nem a mi napunk, ismét felülteknek, és mire magunkhoz térünk, egy újabb hullá vá: Malachite-ot tette el valaki láb alól – alighanem a mi feszítővasunkkal. A helyzetünk nem igazán rózsás: két nap, két gyilkosság, és mindkettősen minket találtak a helyszínen eszméletlenül... A kihallgatás során mindegy, mit mondunk, mindenképpen börtönbe kerülünk. A cellában járjuklunk fel-alá, amíg egy patkány nem tűnik fel. Ha megpróbáljuk elkapni, elszalad, viszont ha eleget kergettük, felfedezzük egy lyukat a jobb olda-

li falon. A lyukat kitágítva a szomszéd cellába jutunk, ahol a hóbortos feltaláló, Leonard Da Quirm szerel valamit nagy lelkesedéssel. Nézzünk ki hátul az „ablakon”, mire megérkezik Nobby, és kiengednek a börtönből (egy szemtanú látta, amikor leütöttek, így tisztázva vagyunk a gyilkosság vádjáról). Menjünk a Patricius palotájához, és az őrkörel nem is tördelve keressük meg hátul Leonard cellájának ablakát. A bűvöhely témáját a kurzorra véve vizsgáljuk meg a falat: Lewtonnak az a ragyogó ötlete támad, hogy bűjtassuk el Two Conkerst a Patricius börtönéből! Próbáljuk is ki az út járhatóságát, másszunk be a csákyai segítségével. A bűvöhely tökéletes, szólunk is Ilsának, aki megtartja ígéretét, és bevész az Archeológusok Céhébe. Benn találkozhatunk Laredo (nem ám Lara!) Cronkkal (nem ám Croft!), a Tomb Evacuátorral (nem ám Raider!), egy hosszú copfos, zöld pólós rövidnadrágos kalandor hölgygel. Beszéljünk Horstnak Laráról (bocs: Daredórol!), majd Laredónak Horstról, mire a hölgy eltűnik a céhből, és végre szabadon garázdálkodhatunk. Vizsgáljuk meg a könyvespolcot, azután a gyanús könyvet: egy titkos ajtó nyílik ki, amelyen át a céh raktárába jutunk – azaz jutnánk, mert egy mágikus ajtó zárja el az utunkat, ami békává változtatja Lewtont, ha hozzáér. Itt az ideje, hogy felajánljuk Wornnak, a kaszinóban üldögélő szerezetlen mágusnak Regin talizmánját (beszéljünk neki a Láthatatlan Egyetemről, majd mutassuk meg az amulettet), aki cserébe elárulja, hogy tudjuk kinyitni az ajtót. Alkalmazzuk Worb módszerét az ajtó nyitó panelén, majd a raktárban keressük meg a 3712V számú leletet (ez volt Mundy üzenete), a troll fogával vágjuk ki az üveget – és máris miénk a sokak által keresett varázskard! Menjünk ki az utcára, és... Újra lepergünk az intro képsorai, és Lewton barátunk az arany karddal átdöfve végzi a Saturnalia előtti tén. Másnap reggel pedig farkasember-formában kel fel a sirjából a temetőben, és (nem túl rágleplő módon) semmit sem ért. Mundy, Malachite, és Regin meghalt, Lewton vérfarkassá változott, Theresa, Horst és Ilsa eltűnt, Sapphire csúnyán átvert, Carliottában pedig jobb, ha nem bízunk meg. Ismét ki előjelek a következő fejezethez!

HARMADIK FEJEZET

Mostantól bárhol farkasunk tudunk válni (érthető módon Lewton ezt csak olyan helyszíneken preferálja, ahol egyedül vagyunk), ilyenkor élesebb a halálunk, és a szagokat is szinként tudjuk érzékelni. A sirúnakl megtaláljuk Ilsa (azaz Mrs. Two Conkers) búcsúlevelét, és beszélgethetünk Gaspode-dal, aki a farkasember-lét felfedezését meséli. A magenta színű szagot követve farkas formában, „halálunk” színélyre jutunk. Vegyük fel a moszatot a körberajzolt test helye mellől, és menjünk a Von Überwald-kastélyba. Amíg az inas elmegey megkeresni Carliottát, öltünk farkasformát: a szagok alapján nyilvánvalóvá válik, hogy Carliotta is vérfarkas! Menjünk a Café Ankh-ba, ahol találkozhatsz vele. A nő nem is tagadja farkasember mivoltát, sőt, azt is bevallja, hogy min-

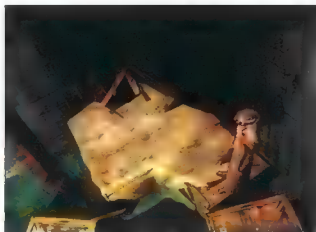


ket is ő fertőzött meg. Bár Lewton átoknak, Carliotta pedig áldásnak tartja a likantrópiát; az tény, hogy ez mentette meg az életünket... Menjünk vissza a kastélyba, és keressük meg a grófort. Az öreg igen rossz börtönben van, maga a Halál is arra vár éppen, hogy kilehelje a lelkét. A Halállal jó móka társalogni, de inkább a grófnak mutassuk meg a moszatot, amit a halálunk színhelyén találtunk, mire ő beenged a családi könyvtárba. Nézzünk utána a moszatnak (használjuk a könyvek katalógus-szekrényén): kiderül, hogy a város csatornáiban tenyésző ritka fajjal van dolgunk. Nézzünk utána a csatornáknak is: találunk egy lejáratot az ősi kazamata-rendszerbe. Menjünk haza, ahol Nobbyval találkozunk, amint éppen kirámolja irodánkat... „Barátunk” sűrű bocsánatkérések közepette elszalad ugyan, de annyit még elárul, hogy három újabb gyilkosság történt, az áldozatok listáját a Láthatatlan Egyetem egyik varázslója, a Patricius egyik írónka és egy gazdag kereskedő gyarapítja. Menjünk le a csatornába, hátha gyilkosunk nyomára bukkanunk. A labirintus második képernyőjén változunk farkassá, és kövessük a magenta illatot. Megtaláljuk gyilkosunk (aki valószínűleg azonos a többi gyilkosság elkövetőjével) tanyáját, ahol a szemétnél turkálva egy amulettet leljünk. A rövid intermezzo (elmés társalgás a patkányok

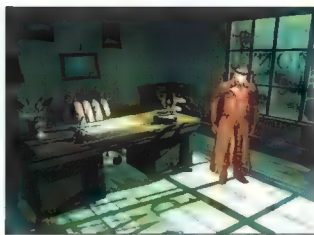
saját exkluzív Kaszárával) után térjünk vissza a felszínre. Másszunk be Leonardhoz a börtönbe, és mutassuk meg Two Conkersnek az amulettet, aki szerint az Anu-anu templomából való. Menjünk az Oktárin Papagájba, és beszéljünk Mankinnel a kereskedő haláláról – egy új helyszín. Kereskedők Céhe a jutalmunk. Lopozzunk be Sapphire öltözőjébe, és emeljük el a parfümjét (változunk farkassá, szagoljuk meg a parfümöt, és emberformában már el is vehetjük). Végül vessünk egy pillantást a hirdetőtáblára: a Láthatatlan Egyetem takarítót

keres, hát mi ez, ha nem az ideális melléklás egy sorozatgyilkossági ügybe egyre jobban belebonyolódó, frissen vérfarkassá változott magánymozgó számára? Menjünk a New Halls-ba, és vállaljuk el a munkát! Beszéljünk Mrs. Fomesszal a varázsló haláláról, aki megnyugtató: ez belső ügy, tipikus „halott ember cipője”-gyilkosság, (ez valami olyasmit jelent az ankh-morporki szlengben, hogy ha nem tesz a főnököd képe, nem kell fáradságos munkával megfürödni, elég ha csendben elteszed láb alól, senki nem kérdez semmit, és Te lépsz a helyére). Menjünk be a varázslónővendékek szobájába, és forgassuk fel a szerényeket: az egyikben egy tankönyvet találunk. Farkasformában el tudjuk olvasni a táblára írt szöveget: a diákok házi feladatai azok. Írjuk át az „A Nagy Nef elveszett templomai” nevű leckét Anu-anu templomaira, hátha szerzünk így valami információt a diákoktól, majd menjünk hátra a könyvtár óréhez, és beszélgetessünk vele a varázsló haláláról. Fontos részleteket tudunk meg az illető neve Mathom volt, és megmérgezték. Menjünk ki a városba egy kis időre, majd térjünk vissza: a stréber diákok máris beszerették az általunk meghatározott új házi feladathoz a tankönyveket. Keressük meg a könyvből bogár alakú amulettünket, amit így sikerül kinyitni, és egy papírcélt találunk benne, rajta nyolc névvel (Therma és Warb már ismerős lehet, a többi hat figura kiléte egyelőre rejtély). Itt az ideje, hogy a varázsló után a kereskedő és az írónk halálának rejtélyes körülményeire is fényt derítsünk. Menjünk a Patricius palotája mögé, változunk farkassá, és szaglásszuk meg a boroshordókat. Magenta illatfolyásokat érzünk, hasonlítsuk ezt össze a gyilkosunk szagával – Lewton rájön, hogy a sorozatgyilkos egy boroshordóban jutott be a palotába. Nosza, kövessük mi is ezt a példát: a Café Ankh pincéjében bújunk ki egy hordóban (a feszítővassal nyithatjuk ki), és

máris benn vagyunk a palotában. Keressük meg a Lord Vetinari szobájának dupla ajtaját. Bentről beszélgetés foszlányai szűrődnek ki (Nobby említette, hogy Vimes parancsnokot magához rendelte a Patricius, hogy beszámoljon a nyomozás alakulásáról). Változunk farkassá, így egy ideig tudunk hallgatni. Mielőtt az örök észrevennének, megtudjuk, hogy az inokot belefotották egy hordó borbába... Kisebb bemutató következik a vérfarkas-élet éveiről és hát-rányairól, majd egy orgyilkos szónoklatát

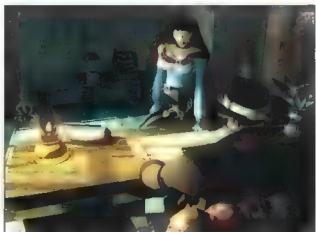


egy kicsit. Egy várostérképet és a falon egy festményt (azon pedig egy furcsa rúnát) találunk. Itt az ideje, hogy felrisszítsuk tudásunkat. Vonuljunk a Von Uberwald-könyvtárba, és nézzünk utána a rúnának és a rejtélyes Nylonathatepnek. Aggasztó dolgok derülnek ki: Nylonathatep egy (sajnos nem véglegesen) elfeledett ősi istenség, aki a félelmetes Cthubopalulával együtt ■ Kerek-Tenger közepén levő elsüllyedt Leshp városában van bebörtönözve (joggal tűnik, Korongvilágban egy ősi isten félelmetessége és nevének kimondhatatlansága egyenes arányban áll egymással). Kiszabadításának módja egy rituálé, amelynek szer- ves részét képi nyolc gyilkosság. Ha minden igaz, haton már túlvagyunk... A furcsa szimbólum ■ szentély falán az Angolna Jele, egy rúna, ami ■ hiedelmek szerint megvéd ■ Nylonathatep- hez hasonló sötét is-



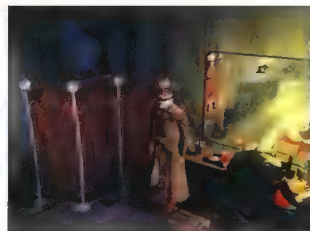
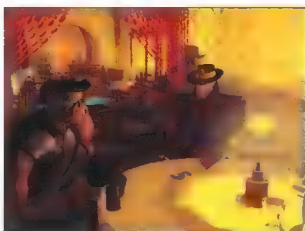
tenségektől. Menjünk vissza a szentélybe, és vegyük szemügyre a térképet. Jelöljük be rajta az eddigi hat gyilkosság helyszínét (használjuk a témát ■ térképen). Az eredmény lesújtó: ■ gyilkosságok színhelyei egy szabályos nyolcszög hat csúcán helyezkednek el: ha hinni lehet a könyvtárban olvasottaknak, a maradék két csúcs, a Dagon utca és a Varázslók Ligete a nagyon közeli jövőben újabb két gyilkosság helyszíne lesz. A nyolcszög közepén pedig a Dysk nevű színház található: ha nem lépünk közbe, itt fog Ankh-Morporkra törni hamarosan a Gonosz... Menjünk a Dagon utcába, feszítsük fel az elhagyott bolt ablakát, és másszunk be. A szemétkben turkálva egy csontra lelünk: lehet, hogy ennyi maradt csak ■ hetedik gyilkosság áldozatából...? Menjünk el ■ színházba, és hozzuk el a műsorfüzetét, ami ■ műsoron tartott nyolc (már megint a nyolcas szám, ez rosszat jelent...) előadást részletezi. Menjünk el újra a könyvtárba, és nézzünk utána a színházban játszott daraboknak: nyolc véres drámáról van szó, mind egy-egy gyilkosságról szól, amelyek megdöbbenően hasonlítanak az Ankh-Morporkban eddig elkövettettek... Siessünk vissza a színházba, és közvetlenül a színpad előtt változunk farkassá. A szagok alapján talált jelnél rajzoljuk fel az Angolna Jele-t, és a titkos ajtó kinyílik... Meglehetősen pokoli helyen találjuk magunkat, mindenestre ideális helyszín egy Nylonathatep-féle rémség megidézéséhez. A nyolc tragédiát összehasonlítva az oltáron talált ábrával, Lewton végre ráábr: egyetlen gyilkosság kell csak a rituálé befejezéséhez, és a pusztítás istene újra a világra szabadul! Siessünk hát a Varázslók Ligetébé, hátha még nem késő! Bújjunk el a bokrokban, és dőlünk hátra nyugodtan, hosszú mozi következik... A rejtélyek nagy részére fény derül: ■ gyilkosságokat személyesen Anu-anu és szeptája követte el, ők akarják megidézni Ny-

hallgathatjuk végig, aztán visszakapjuk az irányítást. Menjünk ■ Keresedők Céhehez, és beszéljünk az ajtónállóval a halott kereskedőről, majd ■ „halott ember cipőjéről”. A gyilkosság körülményeiről ■ fátylát végül maga a Halál lebbenti le: beszéljünk vele a keresedők megöléséről, mire - egyetlen szemtanúként - elárulja szegény Gamin halálának körülményeit. Úgy tűnik, az eddig elkövett hat gyilkosságról már mindent tudunk, mégis, mintha holtpontra jutott volna a nyomozás. Keressük meg Carlottát, és köztökodjunk vele: gyanúsítsuk meg sorban Mundy, Malachite és Regin megölésével, és ragaszkodjunk hozzá, hogy igazolja a alibiit. Ezt meg is teszi; a gyilkosságok időpontjában a Kisebb Istenek Templomában tartózkodott, és egyébként Errátának, a félreértések istennőjének ■ híve. Keressük fel a templomot, ahol két újabb szereplővel ismerkedhetünk össze: Malaclypse messze a legszimpatikusabb arc az egész játékban, betegesen paranoiás, és hihetetlen összeesküvés-elméletet gyárt szabadidejében. Anu-anu papja, Mooncalf (végre egy név az amulettlen talált listánkról!) szintén nem teljesen normális, ezen felül roppant gyanús is Lewtonnak - mintha elhallgatna előlünk valamit. Hozzuk elő témaként a listán talált neveket, majd a templom mögött a temetőben húzódjunk az ablak alá és



mire ő bevisz minket a belső szentélybe, ahol Mooncalf tartja ■ ceremóniáit. Szemléljük meg a szöszéket: Lewton Mr. Beant megsegyenítő szerencsétlenkedés után szépen beleeragad, és már jön is Mooncalf misét tartani... A hösszúra nyúló prédikáció közben öntsük Sapphire parfümjét Mooncalf cipőjére, hogy este követni tudjuk a titokzatos gyűlésre. A szagynom Ankh-Morpork legrosszabb híré negyedébe, az Árnyakba vezet, ahol kihallgatjuk az Igaz Hívóket. Egy bizonyos Nylonathatep-ről folyik az eszmecsere, Mooncalf attól fél, hogy esetleg megtudunk róla valamit. Ha sejténé, hogy éppen most, őket kihallgatva halljuk először ezt a nevet... A gyűlés végeztével menjünk vissza az Igaz Hívók szentélyébe körülnézni

lonathatpetet is, hogy az arany kard segítségével legyőzve Anu-anu megszerezze az ősi istenek hatalmát. A titokzatos Therna kilétére is fény derül: nem más, mint Carlotta! Carlotta mindent megmagyaráz, majd magával cipel megnézni az idéző rituálé végét, és a két isten párbaját. Az Igaz Hívók számitásába azonban némi hiba csúszik: Nylonathatpet – kard ide vagy oda – elsőpri Anu-anut, és rá szabadul a városra. Menthetjük meg ■ világot – mintha eddig nem lett volna éppen elég gondunk...

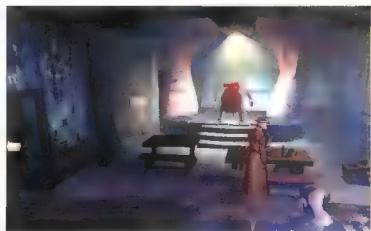


HEGYEDIK FEJEZET

A felismerült rituálé után minden romokban hever. Kutassuk át Warb mellett a törmelket, és vegyük magunkhoz a varázskardot, ami – mint ■ mellélkelt ábra is mutatja – mégsem olyan hatásos az ősi Gonosz ellen. Olvassuk el ■ falon a feliratot: Quod Nesciunt Eos Interficeret – hát ettől sem letünk sokkal okosabbak... Menjünk vissza a Von Überwald-kastélyba. A gróf sajnos időközben meghalt, de szerencsére ■ könyvtárba továbbra is szabad bejárásunk van. Nézzünk utána a kardnak: kiderül, hogy ■ markolatába kell illeszteni egy mágius erejű drágakövet, hogy hatalma legyen Nylonathatpet felett – ezért nem sikerült Anu-anunak a pusztítás istenét legyőznie vele. Olvassunk utána újra Nylonathatpetnek – kiderül, hogy az ominózus drágák neve Radiant Trapezohedron (nehogy véletlenül egyszer kimondható neve legyen valaminek...). A falon olvasott mondatot is sikerül lefordítani a könyvtár segítségével: „Amit nem ismer az ember, az megölheti.” Most legalább már nem vagyunk tudatlanok... Menjünk vissza a szentélybe, ahol Kondóval találkozunk, az áruló Nylonathatpet-hívóval Anu-anu szek-tájából. Némi beszélgetés után sikerül Lewtonnak farkasember-fomában Kondót legyőznie. A hulláját átkutatva egy amulet-re le-lünk, ezt vegyük magunkhoz. Másszunk be Leonard cellájába, és beszéljünk Two Conkersszel ■ mágius drágákról. Kiderül, hogy enyhe akcentussal beszélő barátunk is ezt a kincset keresi, és ad nekünk egy csillagterképet, ami segíthet a megtalálásában. Menjünk a Kisebb Istenek Templomába, és beszéljünk Mooncalfal. Mutassuk meg neki Kondo amulettjét: erre egy másik kultusz-taghoz (és potenciális árulóhoz), Foidhoz küld. Mooncalf elég nagyot csalódott Anu-anuban, és kissé még is háborodott: felmászik ■

templom tetejére, ahol bejelenti, hogy innen-től ateista lesz. Nem meglepő, hogy villámcsapás végez vele... Menjünk Rhodan helyébe, és vegyük fel a kötszert hátul a néhai Malachite kuckójában. Beszéljünk a szobrásszal Foidról, mutassuk meg neki az imént felvett kötszert. Rhodan illegális plasztikai sebészként működik trollok számára, és legutóbb éppen Foidon dolgozott – útba is igazított hozzá. Menjünk ■ Dagon utcába, és a bolttal szemben menjünk be az ajtón – meg is találjuk a trollt, aki elég rossz borbén van... Mutassuk meg Foidnak az amulettet és a kardot. Kiderül, hogy a többi szektán belüli áruló Satrap és Gelid (az ajtónálló ■ Láthatatlan Egyetem könyvtára előtt) voltak.

Az egyetemre sajnos nem tudunk bemenni, mert Mrs. Fomes világmegmentő akción közben kirúgott takarítói állásunkból. Menjünk a Yádrá Nobbyhoz, és beszéljünk vele Gelidről. Némi zsarolás is be kell vetnünk, mindenesetre Nobby megadja, amit kérünk: egy házkutatási parancsot az egyetemre. Gelid helyén csak egy vértócsát találunk, de ez is elvezet a fő árulóhoz, Satraphoz. A küzdelem során ismét csak farkas-alakunk segít... Az összes szektatag meghalt, de Nylonathatpet még mindig itt van, nekünk pedig



meg kell szerezniük ■ drágakövet, hogy a kard teljes hatalmával le tudjuk győzni őt. Vegyük fel ■ tájolót, és használjuk Two Conkers térképét a padlón látható mozaikok. A gölemmel tekintessük ■ távcsövet a Kicsi és Unalmas Csillagok képehez, majd nézzünk bele. A csillagok pontosan ■ Selachii Mauzóleumra mutatnak – ezek szerint a Radiant Trapezohedronnak is ott kell lennie! Menjünk a mauzóleumba, használjuk a tájolót az égbolton, majd a szobor fejének eltekercsével nyissuk ki a kriptát. A szarkofágot Mundy érméjével nyithatjuk ki – ■ zombi találós kérdésével inkább ne veszdődjünk, mutassuk meg neki a kardot, mire ő nekünk adja a drágakövet. A kriptából kifelé menet két régi ismerősbe botlunk: Horst Ilsa életét kánálja a kardért cserébe, és Lewton van olyan ostoba, hogy elfogadja az ajánlatot... Az irodánkban vizsgáljuk meg a követ, ami azt mutatja, hogy Horst és a kard a Mauldin-hídon van – süssünk hát mi is oda! Mire odaérünk, Horst már javában alkudozik Carlottával a kadról. Lewton igazi hős módjára belöki a trollt a folyóba, majd ellenáll a kísértésnek, és nem tűnik el Carlottával az oldalon a városból – sőt, feladja őt a rendőrségnek... Ismét nálunk van a kard, most már csak valahogy el kellene jutni a Nylonathatpet által nyitott telephoz, és bezárni azt. Másszunk be Leonardhoz, aki végre elkészült repülő masinájával. Takarítsuk el az utóból a törmelket, majd Ilsa tanácsára rajzoljuk fel a gép oldalára az Angolna Jelét. Lewton erősen megmunkálja a varázskardot, és elindul legyőzni ■ pusztítás ősi istenét... Az öngyilkos vállalkozást siker koronázza, hűsünk megmenti a világot, de Ilsa mégis Two Conkersszel marad, Carlotta pedig már börtönben van, nekünk meg marad Gaspode, a kutya – szép kis happy end...

TONY ROCKY HORROR

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

Balduran igaz története

Végijátás — második rész

▼ Interplay/Bioware

Alig hevertük ki Durlag tornyának megpróbáltatásait (gondolom – hozzám hasonlóan –, sokan megkínlódtak vele), máris újabb kalandok várnak ránk! Egy elveszett szigeten kell Baldurannak és tengerésztársainak sorsát kiderítünk. Kutatásunk során farkasemberek hordáival kell harcolnunk, és a szigeten élő falu rejtélyes múltját kiderítenünk. Nincs más hátra: szedjük össze nyílveesszőnket, érezzük meg jól kardunkat, tanuljuk meg varázslatainkat, és kalandra fel!



Igath Szakállának kikötőjében álldogálunk tehát: ha végrehajtottuk Mendas küldetését (lásd előző számunkat), és beszélünk vele, a „történész” itt vár ránk. Mielőtt azonban elindulnánk, Baldur's Gate-ben, vagy valahol egy közelebbi városban vásároljunk be alaposan hatékony (lehetőleg mágikus) nyílveesszőből, és rakjuk tele harcosaink tegezt vele, mert a szigeten nagy szükségünk lesz rá! Tovajit is feltétlen vigyünk magunkkal csapdahatástalanító képessége miatt. Ha készen állunk, beszéljünk Mendasszal, és hajóra is szállhatunk.

A FARKASEMBEREK SZIGETE

Az átvezető animációból kiderül, hogy hajóutunk meglehetősen viszontagságos volt: először a tengerészek lázadnak fel, majd derreglyénk viharba kerül, és kis csapatunk hajótörést szenved. Szerencsére így is célhoz érünk, de mivel a hajó elsüllyedt, visszaút (egyelőre) nincs. A parton egy kislánnyal beszélgethetünk el: egy közeli faluból való, amelynek lakosai már nagyon régóta itt élnek. Azt tanácsolja, hogy beszéljünk a falu vezetőjével, Kaishasszal, úgyhogy keressük meg az illetőt. Útközben néhány falusival találkozunk, akik meglehetősen barátságatlanul méregetik kis csapatunkat. Delainy, a fiatal törté-

nészholgy már barátságosabb. Fogadjuk el küldetését – egy ősrégi köpenyt kell neki elhozni. A nyugati házak előtt egy Maralee nevű hölgy sírdogál: gyerekeit elrabolták a farkasemberek (újabb küldetés).

Kaishas, a főnökasszony már vár ránk: háza a falu közepén található. Természetesen azt várja tőlünk, hogy tisztítsuk meg a szigetet Karougtól és borzalmas szörnyetegeitől.

Miután mindenivel elcsevegtünk és minden házat kifosztottunk, beszéljünk az északi kapu mellett levő őrről, majd hagyjuk el a falut. Miután felfedeztük egy kicsit a környéket, Pállinnal találkozunk, aki a segítségünket kéri a szörnyek ellen. Miután igent mondtunk, természetesen csapdába vezet: Palin farkasemberré változik, majd kollégáival és két-három farkassal karöltve nekünk esik. Igazából csak az előbbieket jelenthetnek problémát: használjunk ellenük villámot, vagy valami egyéb durva támadó varázslatot, de az sem rossz taktika, ha néhányat elbűvölünk egymás ellen fordítva így ellenségeinket. Egy kicsivel arrébb egy Krylia nevű hölgy kéri a segítségünket. Újabb csapdáról van szó: Kryliából is farkasember lesz, és ő is társaival együtt támad ránk. Ha végeztünk velük, menjünk be a keletre levő házba. Itt Dradeellel, egy örült mágussal találkozunk, akiről kiderül, hogy Baldurannal együtt került a szigetre több száz évvel ez-





VÉGIGJÁTSZÁS TALES OF THE SWORD COAST

társaival együtt irtsuk ki, majd raboljuk ki hulláikat (a talált tárgyak közt lesz Farthin babája). Ha visszaértünk a faluba, bővüljük el Delainyt – ezúttal ne mágiával, hanem ellenállhatatlan férfias vonzerőnkkel... Ha elég ügyesen beszélünk vele, újabb szívesseget kér tőlünk: szedjük neki a falun túl termő virágokból. Tegyük meg, majd menjünk vissza hozzá tovább csábítani a lányt: egy idő után bármint mondunk – sajnos – fáképnl hagy minket.

Adjuk vissza Maralee-nek a csecsemőjét és a Farthing nevű kislánynak a játék babáját (utóbbi valahol a falak és a szántóföldek mellett van).

Végül beszéljünk Kaishasszal, aki elmagyarázza a teljes igazságot. Kiderül, hogy a falusiak is farkasemberek és minket használtak fel, hogy elintézzük a rivális törzset. Öljük meg Kaishas barátját, majd beszéljünk megint Delainnyel. Remélhetőleg kedvesek voltak vele, mert ha igen, a lány egy titkos kijárást vezet. A barlang tele van farkasemberekkel, de a megfelelő támadó varázslatokat használva (tűzlabda, bővölés stb.) nem okoznak túl sok gondot (főleg Durlag tornya után)... Ha kikerültünk a barlangból, megint Kaishasszal találkozunk. Persze őt is meg kell ölnünk: ha végzettünk vele, vegyük el holttestéről a térképet (sea charts): végre elhagyhatjuk a szigetet! Irány Ulghath Szakáll: némi hajóztatás után a kikötőben találjuk magunkat, ahol Baresh-sel, Mendas szolgálával találkozunk. A fickó közli velünk, hogy gazdája igencsak elégedetlen teljesítményünkkel! Beszéljük meg a dolgot Mendassal – kiderül róla, hogy valójában Selaadnak hívják, és harc lesz a vita vége. Ha megöltük szolgálójával, Baresh-sel együtt, szedjük fel a tárgyaikat: Baresh egy +3-as láncinget viselt, és legyünk nagyon elégedettek magunkal, mert ezzel a Tales of the Sword Coast összes titkát felfedtük!

BAD SECTOR

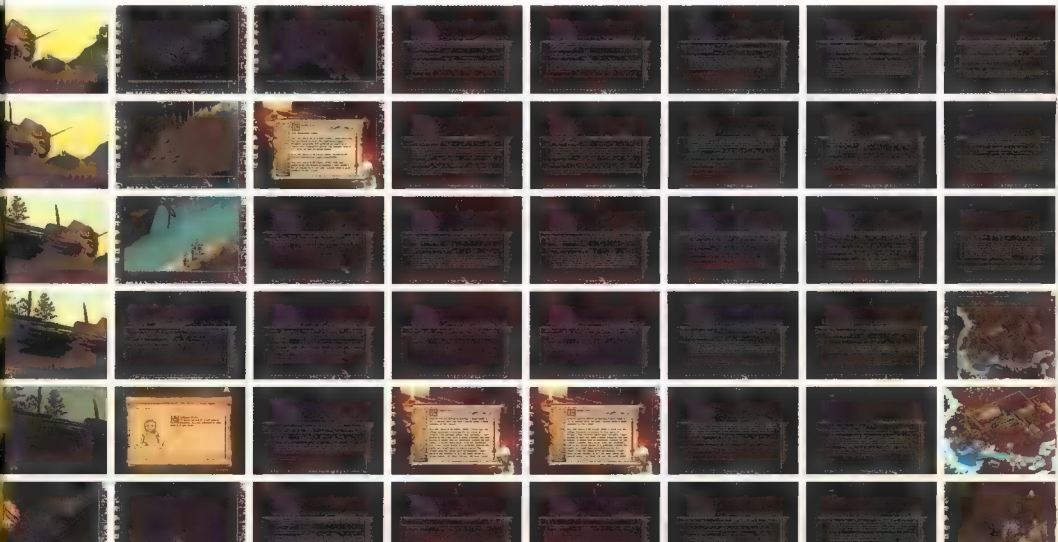
előtt. A farkasemberek fertőzést Balduran tengerészei hozták a szigetre: egy távoli kalandja során az Elátkozott Hadurak ezzel az átokkal sújtották csapatukat. Amikor partot értek, a fertőzöttek farkasemberré változtak és lemészárolták társaikat – Dradeel is alig tudott megmenekülni. Az emberöltők során kitanulta, hogyan harcoljon a vérengző fenevadak ellen, de – érthető módon – már nagyon eleget a helyből, ezért arra kér minket, hogy kerítsük elő a varázskönyvét, amely segítségével végre megszabadulhat innen. A könyv persze még a hajóban van: a kabinjában – Baldurané mellett. Igérjük meg, hogy segítünk neki, de ha meggettessz a semleges ősmágusok köpenye, és gonosz karaktert irányítunk, meg is ölhettük.

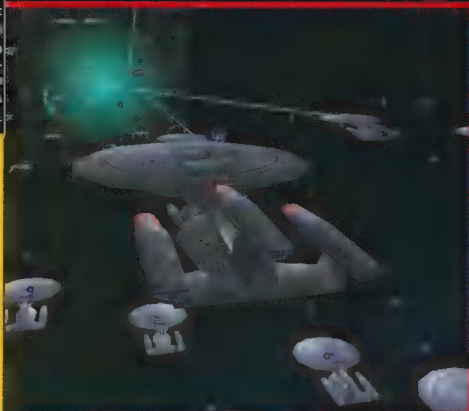
Balduran hajójának roncsát északon találhatjuk: menjünk be a résen keresztül. Ahogy a hajóban találjuk magunkat farkasemberek, és farkasok hordái „baráti” fogadtatásban lesz részünk. Ha elintéztük őket, pihenjünk, tanulgassunk támadó varázslatokat, és csak ezután menjünk fel a következő szintre, mert itt is farkasemberek rontanak majd ránk. Vigyázzunk, mert mindegyik kincsés ladan csapda van, úgyhogy tolvajunknak most nagyon nagy

hasznát vesszük. A legfelsőbb szinten Karoug és farkasemberei várnak ránk. Elég nehéz őket leküzdeni – ajánlott egy kis piszkos cselhez folyamodni. Egy mágus/tolvaj karakterrel először is a tolvaj rejtőzködését alkalmazva, egyedül menjünk fel a legfelső emeletre Karoug mellé. A kabin távoli sarkából Karougra varázsoljunk charmot, majd így átvéve felette az irányítást, essünk vele neki a mellette álló boszorkának. Miközben egymást ütik, gyorsan szaladjunk fel az egész csapattal segíteni. Miután Karoug megölte a boszort, távolról tűzlabdák és nyilvesszők segítségével zavarjuk ki az életből, mielőtt még farkasembereit előhívna.

Ha mindenkit kiirtottunk a hajón, hatástalanítsuk a csapdákat, vegyük föl a tárgyakat (köztük Dradeel varázskönyvét), majd hagyjuk el a hajót. Vigyázzunk, mert a talált tárgyak közt levő kesztyű elátkozott, és viselőjét megbilincseli! Menjünk vissza Dradeelhez és adjuk oda neki a könyvét: a hálátlan disznó fáképnl hagyva minket elteleportál! Ha még nem tettük meg, a ladjából szedjük össze mindent, majd menjünk vissza a tisztásra.

A térkép nyugati részében egy másik „vadással” találkozunk. Persze ő is farkasember:





Ha először ránézünk az új Star Trek-játékra, egy gyenge grafikai tücat-úrstratégiának tűnhet. Nem kell azonban hosszú időnek eltelnie ahhoz, hogy kiderüljön: az utóbbi idők egyik legjobb űrstratégiajátékát látjuk. Ha komoly sikereket szeretnénk elérni a galaxis meghódításában, sok olyan trükköt kell bevetnünk, ami elsőre talán nem egyértelmű mindenki számára. Ezért, azt hiszem, illő némi segítséget nyújtanom a végső győzelemhez...



Star Trek The Next Generation: Birth of the Federation

BIRODALMUNK LAKOSSÁGÁNAK HANGULATA

Ez a legfontosabb dolog, ami szorosan kapcsolódik fajunk jellemének kijátszásához. Lévéen elsősorban a népünkre jellemző viselkedéssel tudjuk növelni. Minél boldogabbak a polgárok, annál többet termelnek minden jóból (pénz, élelmiszer, energia stb.). Ráadásul minél jobban érzik magukat, annál több hadihajót tudnak fenntartani, ami szintén fontos, hiszen ha túl keveset bírnak, a többi harci jármű fenntartásának költsége a pénzügyi bevételeinkből vonódik le. A bolygórendszerek aktuális hangulatát a summary/systems ablakban nézhetjük meg, pontos értékét pedig a bolygó-ablakban, ha rávisszük egy rövid időre a kurzort a morale felíratra. Amennyiben bolygónk lakói nagyon elégedetlenek, felkelés tör ki, és szélsőséges esetben el is szakadhatnak birodalmunktól. A boldogság értékei a következők lehetnek: rebellious, disgruntled, apathetic, content, pleased, loyal, fanatic.

FAJUNK JELLEMÉNEK KIJÁTSZÁSA

Tulajdonképpen ez a játék lényege, folyamatosan erre kell törekednünk, különben komoly gondjaink lehetnek birodalmunkkal. Néhány jellegzetes tevékenység, amely növeli a lakosok boldogság-érzetét: csata megnyerése, új kolónia alapítása, bolygók lebombázása és elfoglalása (kivéve a Föderációval), békekötés (kivéve a klágonokkal), speciális épületek felépítése, hadüzenet küldése (kivéve a Föderációval). Békét kötni csak rövid időre érdemes, mert ha lejár, követjük újra, és ilyenkor örülnek a polgárok. Szintén érdemes a frissen leigázott bolygók morálját figyelemmel kísérni, és amint lehet, növelni, mert ha a két legalacsonyabb kategóriában van ez az érték, a hangulat mindenféle esemény nélkül automatikusan tovább romlik.

A KISEBB NÉPEK SZIMPÁTIÁJA

Érdemes a kezdéskor ezt az értéket magasra állítani, sokkal érdekesebb és változatosabb tölte a játék. Biztos mosolyt csal az arcunkra, ha összehasonlítjuk a vulkániakkal vagy a barbarokkal. E népek hozzáánk való viszonya nagyban függ fajunk típusától. Így például a Föderáció elsősorban a barátságos népekkel van jó viszonyban, amellet, hogy bónuszokkal is rendelkezik, tehát könnyebben szövetségessé teheti a kisebb népeket. A klágonok a harcias népekkel állnak össze szívesen, míg a többi fajnál már nem ilyen egyértelmű a dolog. Érdemes mindig figyelmesen elolvasni a leírásokat az adott népről, hiszen abból már lehetnek sejtéseink afelől, hogyan viszonyul a jövőben az adott faj hozzánk. Ismerkedéskor általában semleges szintről kezdődik a dolog. Ha minden ok nélkül, hosszú távon csökkenni kezd, nyugodtan lemondhatunk a szövetség gondolatáról is: a faj nem kedvel bennünket. Ha nem ez a helyzet, érdemes mielőbb megpróbálkozni a békekötéssel, majd ahogy egyre szimpatikusabbnak találunk minket, jöhet a

harci szövetség, illetve birodalmunk tagjává válhatnak. Ha nem akarják a fentebb említett lépéseket megtenni, ne erőltessük a dolgot, inkább tegyük magunkat még szimpatikusabbá. Ajándékozni is lehet, de nem nagyon hoz eredményt, a kereskedelem viszont minden esetben javítja a piaci kapcsolatokat. Ha eljutottunk az áhított szintig, már nagyon rokonszenvesnek találunk, csak akkor próbálkozzunk a membership lehetőséggel, ilyenkor viszont érdemes egy kis készpénzt is mellékelni az ajánlathoz, hogy biztosabb legyen a dolog.

KEZDETI ÉPÍTKEZÉSEK EGY BOLYGÓRENDSZERBEN

Alapból kapunk egy élelmiszer-termelő épületet, ajánlatos ebből még néhányat felhúzni, ezzel párhuzamosan az ipari épületekről se feledkezzünk meg. A Civilizátióhoz hasonlóan a kezdeti időkben biztosítsuk a bőséges élemezést, hogy gyorsabb ütemben növekedjen a populáció. Ha bármiből kevés van, annak az értéke vöröse vált, jelezve, hogy sürgősen orvosolni kell az adott problémát. Hamarosan szükségessé válik néhány energia-telep, de amíg el nem értük a maximális populációt a rendszerben, csak az első két ágra koncentrálnunk, az energiafejlesztéssel csak a szükséges minimális szinten foglalkozunk. Ez alól kivételt jelentenek a speciális épületek (pl. a szárlérmű vagy a magánfarm), amelyek kis ráfordítással nagy előnyhöz juttatnak. Az ilyeneket, ha van rá pénzünk, bátran vásároljuk meg, és biztosítsuk hozzá az energiát – megéri a dolog. Ha már nem tud növekedni a lakosság, növeljük olyan szintre az ipart, hogy szélsőséges esetben az élelmézési- és (minimális) energia-ellátási szektorban dolgozók kivül mindenki az iparban tudjon dolgozni. Ez elköszült, el lehet kezdeni építeni a speciális épületeket, védelmi berendezéseket. Eközben a tudományos- és kémkedési ágat se felejtsük el: bátran húzzunk fel néhány épületet, és ha bőséges ipari kapacitással rendelkezünk, irányítsunk is át néhány munkást ezekbe a szektorokba. A modernebb technológiára való áttérést is érdemes minél előbb megtenni, hacsak nincs sürgős igény valamely épületből több darabra – ilyenkor előbb azzal foglalkozunk. Legelőször mindig az ipari létesítményeket ajánlatos fejleszteni, akár némi ráfizetéssel is, hiszen modernebb gyárakkal gyorsabban megy a többi szektor fejlesztése is.

ENERGIA-TRÜKKÖK

Egyelőre érdemes az építkezések közben a bolygóablakban az energia-részlegre vetni néhány pillantást, mert ha alacsony az energiaellátás, akkor némelyik védelmi- vagy speciális épületünk be sincs kapcsolva, és erről a program sem értesít minket... Ráadásul, ha később lenne elég energia, akkor sem „kapcsolódnak be” maguktól. Ha már elértük legalább a közepes fejlettségi fokot, de kevés a szabad munkaerő, a fent említett folyamatot meg is fordíthatjuk: kikapcsoljuk némely védelmi berendezésünket, és az energia-szektorban felszabaduló mun-

kaerőt átirányítjuk a természetbe. Ezt a trükköt mindenestre csak olyan rendszereknél lépjük meg, amelyeket nem fenyeget ellenséges támadás, vagyis nem kell állandóan használni a védelmi rendszereiket. Ha nyugodt környéken bukkanna fel egy ellenséges flotta, ne felejtjük el visszakapcsolni a védműveket!

BOLYGÓK LAKHATÓVÁ TÉTELE ÉS BENÉPESÍTÉSE

Kedzetben érdemes minél több kolonizáló hajót építeni és kb. 6-10 bolygórendszert benépesíteni. Ha meglátunk egy lakatlan rendszert, először is nézzük meg az egyes boly-

nyáinktól függ majd, amennyiben felépítjük őket. A másik két bónusz is sokat számít a bolygók fejlődésében, tehát ahol ilyenek vannak, szintén bátran kolonizálhatunk. Általában csak az olyan



gók méretét, és hogy mekkora népszaporulatra számíthatunk – ez főleg az éghajlattól függ. Ennek az értéke minimum 0,4 százalék legyen, ha nagy méretű égitestről van szó. Ha csak közepes vagy kicsi, 0,7 százalék alatt felejtjük el a planetát, mint kolónia-központot. Szintén nézzük meg, hogy vannak-e a rendszernek más élelmei, úgy mint plusz energia, több élelem, illetve ritkán dilitium lelőhely. Ahol dilitium van, azt a rendszert feltétlenül népesítsük be – később az építhető hajók száma a dilitium-bá-

rendszert hagyjuk a kezdeti időkben lakatlanul, ahol kevés és rossz éghajlatú bolygó van. Érdemes egy ilyen akcióra egyszerre két-három kolonizáló hajóval elindulni, és a rendszer összes planetáját egyszerre lakhatóvá tenni. Ezzel időt takarítunk meg, mert hamarabb megkezdhetjük a kolonizációt. Ehhez csak egy hajó kell, és egy kör alatt meg is történik, viszont az egységünk is megszűnik létezni (esetleg valamelyik bolygón lakóháznak funkcionál...). A többivel pedig máris megelőzhatjuk a következő szimpaktikus rendszert...

DIPLOMÁCIA

Diplomáciai tevékenységünk sikere is jelentősen befolyásolja birodalmunk sorsát. Ismét csak a fajok különbözőségére utalnék, hiszen van, ahol a polgárok szeretik a békét, és van, ahol a háború lelkesíti a népet. Erről a fentebb említett „hogyan játsszuk ki népünk jellemzőit” sok segítséget ad. Túl sok trükközés egyébként nem szükséges hozzá, ami ajánlott, azt a PC ZED előző számában már leírtam. Egyedül

a diplomáciai ajánlatok hangneme adhat okot némi lejtőre. Háromféle közül választhatunk: a barátságos hangvételre elsősorban a békés, intellektuális népek a vevők, a nagyképű szövegekre a taktikázó fajok, míg a harcos szónoklatokkal a vad, harcos népeket tudjuk megnyerni ügyünknek.

TITKOSSZOLGÁLATOK

Hadvisselésünk és terjeszkedésünk rejtett, de fontos láncszeme a titkosszolgálat. A belső biztonság fontosságát talán nem kell eszteleni, bár fajonként itt is van némi különbség, de ha a források minimum felét a belbiztonságra költjük, nem lehetnek komoly gondok birodalmunk lakosságával. A külügyi titkosszolgálat működése sokban hasonlít ahhoz, ahogy a hidegháború idején ezek a szervezetek működtek: lehetünk békében egy fájjal, miközben teljes erővel harcba állunk vele a titkosszolgálatokon keresztül. Ennek persze nem mindig van értelme, ráadásul, ha ténykedésünkre fény derül, az rontja a két fél viszonyát (mókás diplomáciai üzeneteknek lehetünk tanúi időnként: felháborodott szövetségesünk tiltakozik kémtévékenységünk ellen, miközben a vele háborúban álló nép gratuláló levelet ír nekünk és további csinyítésre sarkall). A titkosszolgálatok legjobban a sarkalnak és a cadassianok tudják kihasználni.

ÚRHARC

Ha csatába keveredünk az ellenséggel, eldönthetjük, a gép intézze el helyettünk, vagy mi magunk vegyük kézbe az ügyet. Amennyiben rutinfeladatról van szó és sejtjük a harc valószínű kimenetelét (pl. egy Outpost kiirtása néhány Crusierrel), bátran válasszuk az automata opciót – sok időt takarítunk meg vele. Ha látványosnak ígérkezik a csata és a végkimenetele is kétséges, jöhet az akciózás! Aranyszabály, hogy aki túlerőben van (mennyiségben és minőségben), az kisebb-nagyobb veszteségek árán, de győz. Mivel az úrhajók két típusra oszlanak, ez határozza meg a stratégiát is. A rövid hatótávú kisebb, de gyorsabb hajókkal közel kell repülni és rátámadni az áldozatra, míg a lassú, de pusztító hatótávú hadihajókkal távolról kell megszórni az ellent. A lassú vagy álló célpontokat – nyilvánvaló módon – könnyebb eltálaszni, mint a gyorsakat. Kétféle fegyverfajta van a tarsolyunkban: a lézer, amely elsősorban kis hatótávolságú fegyver (kivélet: starbase, és néhány speciális hajó), valamint a rakéta, amely távolsági fegyver, jobban célra áll és nagy romboló erejű. Különböző manőverezésekre ugyan lehetőségünk van, de igazából csak addig van nagy jelentősége, amíg nem özönlenek a rakéták és kevés a nagyméretű hajó. Néhány faj hadihajói rendelkeznek árnyékoló képességgel, ezek az egységek egy kör előlennyel rendelkeznek a csata kezdetén. Ha esetleg rosszul állna a szénának, meg lehet próbálkozni a meneküléssel – ezt az ellenség is gyakran alkalmazza, ennek sikere csak hajónk manőverező képességén múlik. A leglassabb csapatszallító hajók így elég esélytelenek ebben a témában...

EGYSÉGEINK TAPASZTALATA

Csapataink a harcok során tapasztalatot gyűjtenek, és ha elég sok pontjuk van, szintet lépnék. Akár egy szerepjátékban. Alapfokon green (zöldföldű) besorolásuk, ezután következik a regular, majd a veterán kategória, viszont a legelső, legendary szintet csak a klingonok érhetik el. Mindennek azonban sajnos nincs akkora jelentősége a csatákban, mint azt elvárna az ember. Egyrészt az elavult, a veterán szintű hajóink csak minimális mértékben cserélődnek ki (destroyer – destroyer II), mi magunk nem is cserélhetjük ki, mondjuk egy Crusier osztályú hajóra. Másrészt az egységek mennyisége többet nyom a latba, mint a tapasztalat – ne várjon senki hőseket, akik egész flottákat vernek szét. Ráadásul egy galaktikus szintű háborúban gyakoriak a veszteségek, vagyis viszonylag kevés a hosszú életű hadihajó. A veterán egységek haszna igazából olyankor mutatkozik meg, amikor a két csapat hajóháda hasonló nagyságú és erejű. Ha nem szeretnénk zöldföldű tanoncaink ügyetlenkedését látni, lehetőségünk van úrakadémia építésére, ahol egységeink elsajátítják a harc minden csínját-bínját.

BOLYGÓK ELFOGLALÁSA

Mindenekelőtt a rendszert védő Outpostot vagy Starbase-t kell kiiktatnunk. Ezt úgy tegyük, hogy ne kelljen közben egyéb ellenséges hajókkal megküzdöznünk – ezáltal megtakaríthatunk bizonyos veszteségeket vagy a vereséget. Ha sikerült elpusztítani az űrben levő védelmet, vizsgáljuk meg a bolygó földi védelmét. (tartsuk a kurzort rövid ideig a bolygón). Így láthatjuk, mennyi Orbital Batteryvel és mekkora ellenállással rendelkezik. Ha sok védőmű van, legalább fél tucat hajóval kezdjük el bombázni a bolygót. Ha már nincs több Orbital Battery és a lakosság ellenállása is jelentősen lecsökkent, jöhetnek a csapatszallító hajók. Ezek rendelkeznek egy Ground Attack értékkel. Vonjuk össze annyi csapatszallítót, hogy a Ground Defense értékét jelentősen felmúlják. Ilyenkor a hadihajók támogatása mellett valószínűsíthető a bolygók sikeres elfoglalása. Ettől kezdve a rendszer a mi tulajdonunkba kerül az összes előnyével és hátrányával együtt. A bombázások során az épületek többsége sajnos megsemmisül, úgyhogy bőven várható munka az új rendszerrel...

VÁRATLAN ESEMÉNYEK

Ez szintén egy olyan dolog, amit kár kikapcsolni kezdéskor, ettől is szívesebben és nehezebben a játék. Elegendő sokféle váratlan esemény történhet – ezek közös jellemzője, hogy károsak a saját magunk és környezetünk egészségére. Előfordulhatnak földregetések, járványok, terrorista-támadások (ezt ne tévesszük össze az ellenség szabotázsakcióival), üstökös teheti tönkre valamely bolygónkat vagy egy földre csapódó elromlott űrhajó. Ezek ellen nem lehet védekezni, csak az eredmény láttán siránkozni és helyrehozni a károkat. Megelőzőkészt annyit tehetünk, hogy az összes létfonosságú épületfajtából (élelem, ipar, energia) többet építünk, vagy

fejlett technológia esetén a feleslegessé vált épületekből kevesebbet adunk el. De hogy lásuk, ezek mennyire pitáner ügyek, időnként igen civilizációk is meglátogatnak minket. Csak



egy-két járművel jönnek, de ezek tökéletesen megfelelnek arra, hogy drasztikusan átalakítsák hadihajóink szerkezetét vagy lecsökkentsék bolygóink lakosságát. Ilyenkor az a megoldás, hogy sűrűn összehajózzunk egy nagyobb flottát és rátámadunk a gonosz idegenre. Előfordulhat, hogy nem tapasztalunk ellenállást a harci egységeinkkel szemben. Ez azonban ne tévesszen meg: ha az idegenek hajója odaér a bolygóhoz, örömmel lemészárolja a védtelen lakosságot. Végzetstalon az, hogy a többi faj is megszervezi ezen civilizációk randalírozását – és ügyebár legszebb öröm a káröröm...

A BORG

Az idegen civilizációk csúcsa a Borg. Persze elsőre örül az ember (klingon, ferengi stb.), hogy övelük is találkozik a játékban, de a mosolygós szem hamar síróra változik, amikor megismeri a Borg képességeit. Szencserése nem feltétlenül jönnek el a mi kis galaxisunkba, de ha igen, akkor is csak több száz kör után, amikor megvan a minimális esélyünk

arra, hogy túléljük a „Borg-jarást”. Ha meglátunk egy Borg „kockát”, három dolgot tehetünk: elkezdünk imádkozni, hogy ne a mi bolygórendszerünkkel kezdjük a mókát, hanem a többi fajjal (ez eddig még jó is lenne, hiszen ellenfeleink gyűnkelnek, bolygóik lakatlanná válnak). Másrészt, amennyiben lehetséges békét kötünk a többi fajjal – ezzel előlőrásokat spórolunk. Harmadrészt azonnal állunk hadigazdaságra, és minden lehetséges gyárunkban hadihajókat építünk. 30-40 hajóig meg se állunk, de utána is tegyünk néhányat tartalékba – erre jó módszer, ha egy körrel a befejezés előtt az iparban dolgozókat más területre irányítjuk, ha pedig hirtelen sükség lenne a hajóra, visszatesszük őket, és egy kör múlva kész is a hajó. Ezzel egyébként pénz



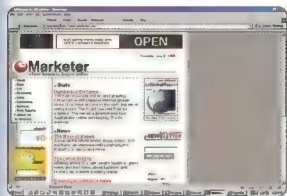
spórolunk meg, hiszen ekkora számú hadihajó már bőven a pénzügyi tartalékaink rovására megy. Egy kis ismertető a Borg erejéről: egy „kockának” 6100-as (!!!) pajza van, egy Starbase II-vel egy kör alatt végez. A bolygórendszerket mindenféle védelem mellett számtalan nagyságrendben irtják, majd ha már kevés a lakos, akkor köröngt 9 milliót. Ha már látjuk, hogy egy bolygó lakosságát a következő két körben biztosan kiirtják, adjuk el gyorsan az összes épületet – legalább valami pénz marad emlékre a kolóniából... Egy „kocka” ellen minimum 20-25 hajóval menjünk, és számítsunk rá, hogy a minimum a harmaduk megsemmisül. Eppen ezért jó ötlet kevésbé erős, de gyors manőverezésűs hajókat is a csatasorba állítani, mert a Borg ugyanúgy az első körben kilövi, mint mondjuk egy Warshipet, de hamarabb elkészül és olcsóbb a fenntartása. Azért alapvetően a legjobb hajókat vigyük, hiszen valakinek a pajzsot is le kell szednie.

A Birth of the Federation nem hozott forradalmi újítást a stílusban, de erre talán nincs is szükség: az űrstratégia önmagában annyira összetett, hogy már az apróbb újítások, ötletek is örömet varázsolnak a galaxis meghódítóinak arcára. Az ilyen stílusú programok átka a sok bolygórendszer menedzselésével járó átláthatatlanság, illetve az egyhangúság elkerülése BOLT-t, ezért hosszantartó élvezetes játékra számíthat az, aki megfogadja a fenti tanácsokat, és kicsit még érdekli is a játéktája. A Star Trek-rajongók pedig egyenesen a mennyeknek érezhetik magukat!

UHU

Netes hírek

Az eMarketer tanulmánya szerint 1999-ben az Internetet használók száma világszerte elérheti a 130 milliót. 2003-ra ez a szám várhatóan 300 millióra növekszik. Idén először az észak-amerikai Internetesek száma elmaradt a világ többi táján Netezőké mögött. Az elektronikus kereskedelem bevétele az 1999-es 98,4 millió dollárról – becslések szerint – 2003-ra 1200 millióra nőhetnek. A felmérés szerint a világháló nemzetközi nyelve egyetelműen az angol: a világ weboldalainak több mint 75 százaléka angol nyelvű.



Az osztrák parlament módosítani készül távközlési törvényt, amelynek következtében a jövőben tilos kényszer, reklámcélú e-mailt küldeni Ausztriában. A törvényjavaslat eredetileg nem tartalmazta a spamra vonatkozó rendelkezést, csak az utolsó pillanatban, az osztrák Internet-szolgáltatók szövetsége és több felhasználókat tömörítő érdekvédelmi szervezet felhívására bővült a tervezet. Az osztrák tiltalom nem példa nélküli Európában: a spamek több bírósági döntés Németországban is jogellenesnek minősítette. Az EU szintjén a kérdés még nyitott – az irányelv tervezetét az Európai Parlament májusban olyan módosítással fogadta el, amelynek értelmében kényszer kereskedelmi célú üzenetnek csak azok számára tilos küldeni, akik az ilyen ellen előzetesen tiltakoztak.

A Yahoo közzétette második negyedéves pénzügyi adatait, amelyek minden előzetes várakozást felülmúltak! A második negyedéve a 115 millió dolláros árbevétel mellett 28,3 millió nyereségről számoltak be – viszont a vállalati fúziók, felvásárlások költségeit is számolva 15 millió veszteséget kell elkönyvelniük.

Nemzetközi felmérések szerint egyre lassul a népszerű portálok növekedése, miközben az Internetezők száma továbbra is a korábbi ütemben nő. A jelenségre az a magyarázat, hogy az Internetezők egyre profibb, egyenesen azokhoz az oldalakhoz mennek, amelyek őket érdeklik, és egyre kevésbé van szükségük a portálok szolgáltatásaira. A vezető portálok – Yahoo, Excite, Lycos – ál-

talában egy-egy keresőből nőttek ki, ma már található náluk hírszolgáltatás, beszélgető fórumok, apróhirdetések, ingyenes honlap- és e-mail-szolgáltatás. Ha a növekedés lassulása hosszú távú tendencié válik, annak súlyos következményei lehetnek, hiszen a portálok eddig kiemelten élveztek az Internetes hirdetések bizalmát...



Az AOL a Netcenter portál átalakítását tervezi: még jobban integrálja a Netcentert a Netscape böngészőbe, de szeretnék elérni, hogy a látogatók tábor ne csak a Netscape felhasználóiból álljon. Az elképzelések között szerepel a Netscape böngésző és a szintén AOL-tulajdonú ICQ csevegő-program összekapcsolása, illetve egy online közösség létrehozása a Yahoo-Geocities pár mintájára. A Netcenter jelenleg a harmadik legnépszerűbb oldal a nappali, munkahelyi Internetezők számára, az otthoni, éjszakai Internetezőknél viszont csak a hatodik a rangsorban.



A felhasználók felháborodásának nyomására a Yahoo megváltoztatta a Geocities honlapon szolgáltató nemrég módosított szolgáltatási feltételeit. A tagok azt sérelmezték, hogy az új szerződés a honlapokon elhelyezett anyagokat gyakorlatilag a Yahoo tulajdonába adta volna, megsérte ezzel a szerzők jogait. A tiltakozók a Yahoo bojkottálásával fenyegettek, a cég szerint viszont egyszerű félreértésről volt szó...

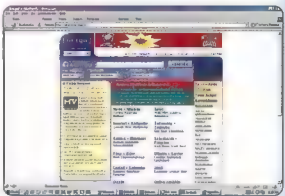
Ingyenes honlap-szolgáltatást indít az MSN, a Microsoft portálja. A lépés része az MSN átszervezésének, a portál új szolgáltatásokat bevezetésével kívánja növelni látogatottságát. Az MSN nagy áttörését azonban olyan problémák nehezítik, mint például az, hogy a szolgáltatások jelentős része csak Internet Explorerrel használható. Netscape-pel nem.

Példaértékű határozat született Nagy-Britanniában: a bírószerint a brit jog hatálya kiterjed annak az angol férfinak a cselekményére, aki előfizetők számára amerikai szervereken tett elérhetővé pornográf anyagokat. A vádlott vé-

dői ügy érveltek, hogy a bíróságnak nincs joghatósága, hiszen az anyagokat nem az Egyesült Királyságban tették közzé. A bírószerint azonban azaz, hogy a vádlott angliai otthonából feltöltötte az anyagokat az amerikai szerverre, majd azokat a brit előfizetők lehívták a saját gépeikre, az anyagok közzététele az Egyesült Királyságban megvalósult.

Ausztráliában elfogadták a világ egyik legkeményebb, online tartalmat szabályozó törvényét. A 2000. január elsejétől hatályos törvény alapján a felügyeleti szervek utasíthatják az egyes Internet-szolgáltatókat, hogy a botrányos, illetve trágár weboldalakat távolítsák el szervereikről, valamint azt is elrendelhetik, hogy a szolgáltatók tiltsák le a hozzáférést bizonyos anyagokhoz. Az új törvény egységes osztályozási rendszert hoz létre, a filmek besorolásához hasonlóan. Az egyes oldalakat az Ausztrál Műsorszársí Hatóság (ABA) sorolhatja be, például a 24 órán belül törölendő vagy a tiltott kategóriába. Mivel a törvény a proxy szerverekkel kapcsolatban nem rendelkezik, így a megoldás az lehet, hogy a tiltott oldalakat külföldi szerverekre viszik, amelyeket nyomom nem követhetőséget biztosító proxy szervereken át lehet elérni (az első ilyen szervert már üzembe is helyezték).

A MatávNet a legnagyobb hazai Internetes tartalomszolgáltatóvá vált: megszerezte a Soros Alapítvány ingyenes levelezőrendszerét (freemail.c3.hu), és összevonta az Altavizsla nevű népszerű kereső saját portáljával, az Origóval. A MatávNet ezzel az első teljes szolgáltatási skálával rendelkező magyar portált teremtette meg.



Feltörték a legnagyobb amerikai időjárás-előrejelző szolgálat vihar-előrejelző központjának oldalát. A hackerek letöltötték a teljes honlapot, és saját üzenetüket helyezték el ott: „Tanulj meg félni az elitől!” Az elmúlt hetekben támadás érte az amerikai hadsereg oldalát is, itthon pedig a Gábor Dénes Műszaki Főiskola és a Microsoft Magyarország oldala vált hacker-támadás áldozatává.

A magyar Internet-oldalak látogatottsági adatai alapján az Internet Explorer népszerűségi mutatója már 10 százalékkal a Netscape Navigatoré fölött van. Az olvasók 43 százaléka használ Navigátort, míg 53 százaléka Explorer.

Netböngésző

Hőseberképző

<http://hosember.printerfair.hu>

A Tétova Teve Club híres Tevefarmjának nyomán hazánkban is egyre népszerűbbek az „Internetes tagagötyk”. Az egyik legismertebb ilyen a Hőseberképző, ahol egy őseber pályafutását egyengethetjük. Hősünket meg kell tanítanunk vadászni, halászni, vizet szerezni, tüzet csinálni, barlangrajzot készíteni, és még rengeteg dologra, amit egy magára valamit is adó (h)ősebernek tudnia illik. Emellett gondoskodnunk kell arról, hogy ne haljon éhen, szomjan, és ne unatkozzon, sőt, különféle (h)ősi küldetéseket is végrehajthatunk vele. Az alapszabály: naponta csak egy dolgot tehet (h)ősünk, így biztosítva van a hosszú távú szórakozás és az oldal látogatottsága is.

Pepsi Sziget '00

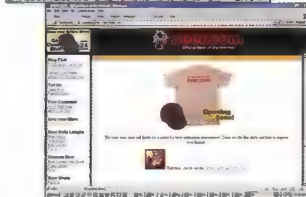
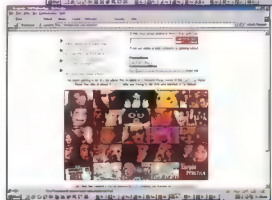
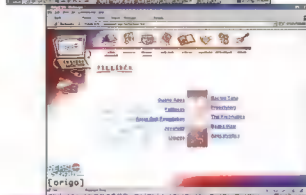
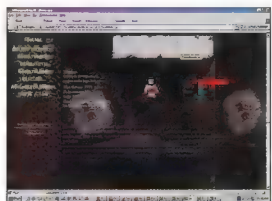
<http://www.pepissziget.origo.hu>

Az utóbbi években Európa legnagyobb zenei, alternatív és kulturális fesztiváljai közé nőtte ki magát az 1993-ban Müller Péter Sziaimi által megálmodott buli, az eleinte Diákszigetnek, később EuroWoodstocknak, majd három éve Pepsi Szigetnek elkeresztelt fesztivál. A több százézeri érdeklődőt vonzó eseménynek immár harmadik éve van saját weboldala, ahol a felépítés és a programok listáján kívül előre rendelhetünk jegyet, és olvashatunk Európa más jelentős multikulturális fesztiváljairól is. Talán a legérdekesebb része az oldalnak az archívum, ahol régi Sziget-sztorik mellett olyan érdekességeket is megtehetünk, mint hogy tavaly a szigetlakók egy hét alatt 88 000 hamburgert és 2600 kg virsli fogyasztottak el, és erre 58 000 liter bort és 4000 hordó söröt gurítottak le.

Assassin

<http://www.newgrounds.com/assassin>

Poros közhely, de éppen ezért igaz: az Interneten minden megtalálható, és mindennek az ellentette is. Az Assassin weboldala a különféle tinisztorok és már egyesek számára idegesítően népszerű emberek anti-rajongói oldala. Unod már, hogy a csapól is Leonardo DiCaprio folyik? Nosza, látogasd meg az Assassinat, ahol mókás (?) shockwave-es animációk keretében kalapáccsal és shotgunnal veheted kezelésbe „kedvencedet”. További áldozataink között szerepelhet Bill Gates, Szadamm Husszein, a Spice Girls-lányok, a Backstreet Boys, Britney Spears, és még sokan mások. Az animációk ugyan néha már az ízetlen-



ség határát súrolják (például a berettás céllovászat Macaulay Culkinre), de az oldal készítőjének önkritikáját dicséri, hogy őt magát is hasonló módon terrorizálhatjuk... Kissé bizarr oldal, de vicces.

Kaszparov a világ ellen

<http://www.zone.com/kaszparov>

Az orosz sakkszei, Garri Kaszparov az egész világot hívta ki egy sakkpártira június legvégén. Bárki szavazhat, hogy mi legyen a világbajnok elleni következő lépés – minden nap végén összeítik a szavazatokat, és a legtöbb voksok kapott húzást lépik meg a szervezők. Napi egy lépéssel elég idő marad gondolkodni, elemezni a helyzetet – remélhetőleg a mérkőzés ezen sorok megjelenésekor is javában tart még (bár Kaszparov már a harmadik lépésben sakkot adott a Netes sakkrájongó közösségnek). Ha néhány éve a Deep Blue nevű sakkiprogram le tudta győzni a földkerekség legjobb sakkozóját, talán a több tízezernyi amatőr játékos összesített tudása is igazi kihívás elé állítja Kaszparovot...

Oh, The Humanity!

<http://www.oththehumanity.com>

Akik látták Tim Burton Ed Wood című filmjét, tisztában lehetnek a B-Movie fogalom jelentésével. Olyan, általában csak videón megjelenő vagy kis kábeltekercs által sugárzott szuperalacsony költségvetésű filmek ezek, amelyek láttán egy igényesebb moziarajongónak azonnal lefordul a gyomra. Azonban itt is van egy pont, ahol túlszordul az ember túlképessége, és megszületik az „ez olyan rossz, hogy az már jó” minősítés. Az ilyen filmeknek állít emléket az OTH weboldala, ahol olyan gyöngyszemekről olvashatunk, mint például az Alien Terminator, a Zombi 4: Egy szűz az élőholtak közt, a Godzilla a Mechagodzilla ellen, vagy a már cím alapján is szörnyű Kannibál nők Avocado halálos dzsungelében. Az elvetemültebbek mindjárt meg is rendelhetik maguknak a filmeket videón...

Folyékony kenyér

<http://www.beer.com>

Annyi mindennek van „hivatalos” weboldala, miért éppen a sörnek ne lenne? Az magát az Internet legnagyobb söroldalának hirdető beer.com elég sokrétű szolgáltatásokat nyújt: sörös sztorikat és házi főzésű sörrecepteket olvashatunk, természetesen képekkel bőségesen illusztrálva, különféle nyereményjátékokon vehetünk részt, képeslapokat küldögethetünk, vicceket és sörivással kapcsolatos játékokat ismerhetünk meg, de a legjobb csak most következik: készíthetünk magunknak név@beer.com e-mail címet, ami egyfelől teljesen ingyen van, másrészt jó poén...

Internet

A Multi User Dungeon (MUD) rejtelmei

Mióta az otthoni felhasználók körében is elterjedté vált az Internet, azóta léteznek online, azaz hálózaton keresztül játszható játékok. A jéghegy jelenlegi csúcsa kétségtelenül az Ultima Online és az EverQuest, ám e két óriás, illetve a Quake, Diablo és Starcraft nevek fémjelizte irányvonal mellett egy sokkal régebbi stílus is reneszánszát éli. Ez pedig nem más, mint a MUD, azaz Multi User Dungeon, amelyet magyarul talán a többfelhasználós kalandjáték címmel lehetne átültetni.

A MUD az Interneten keresztül (szerencsések számára helyi, iskolai, kollégiumi ne adj' Isten munkahelyi hálózaton keresztül) játszódó, okció-alapokra építkező online szöveges szerepjáték. Létézik úgy magyar, mint idegen nyelvű (általában angol vagy francia). A MUD lelke a gyorsaság és a könnyű átláthatóság miatt egy szöveg-alapú program, amely távoli szervereken fut éjjel-nappal, ahová a játékosok Telnet programmal vagy Telnet alatt futó MUD kliensprogramokkal jelentkezhetnek be.

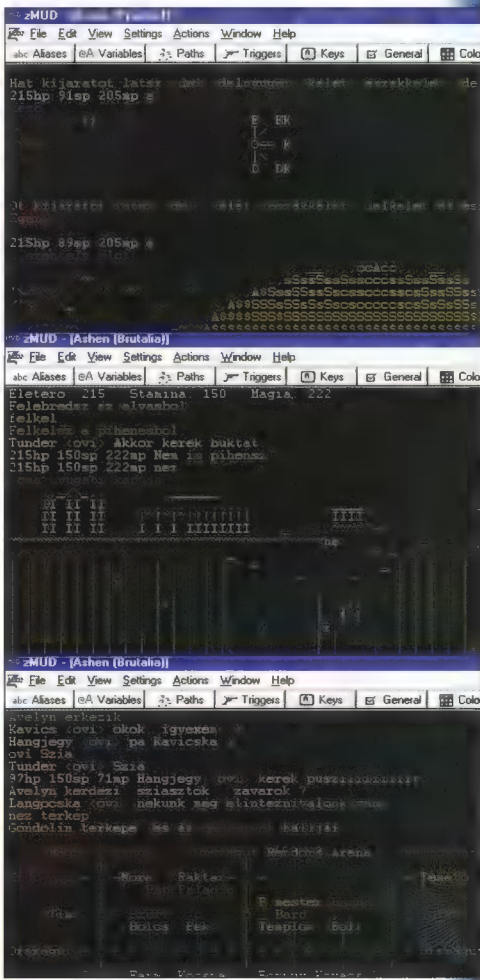
A MUD-ok világa állandóan változik, végső forma nem létezik abban az értelemben, mint egy hagyományos játéknál. Előfordulhat, hogy egyik napról a másikra egy város nő ki a pusztá közepén, de akár létező helyszínek tűnhetnek el nyomtalanul. Ezek persze leletesebb ritka, globális változások, általában a sokkal kisebb, apróbb módosítások, csiszolások a jellemzők. E játékok ingyenesek, a szórakozáshoz nem szükséges súlyos dollárokat fizetni, mint pl. az Ultima Online esetében. Igaz, kivételként, kinézetben sehol sincs a szöveges MUD egy 3D kártyát használó, Quake engine-re épülő EverQuesthez képest. Aki még emlékszik a '80-as évek közepe-vege felé virágzó szöveges kalandjátékokra, az tudja, hogy mire számíthat, ha bekapcsolódik valamelyik MUD szerverre. Még valami különbözteti meg a MUD-okat az ÜO-szerű alkotásoktól: a MUD-ok általában lelkes amatőrök – kollégisták, egyetemisták – írják és fejlesztik szabadidejükben, a saját és játékosársaik szórakozására, örömére, és nem egy több tucat főből álló profi csapat éveken át tervezett és reklámozott projektje áll a háttérben.

A MUD számítógépes szerepjáték, legalább annyira, mint az Eye of the Beholder, a Dungeon Master vagy a Baldur's Gate. Sőt, bátran kijelenthetjük, hogy az említett alkotásoknál sokkal több és tágabb lehetőséget kínál az RPG terén, hiszen elvileg bármit begépelhetünk parancsként, s jobb esetben valóra is válik. A játék a MUD-on is karaktergenerálással kezdődik, amelynek menete és lépcsőfokai az adott MUD típusától függnek. A program kidolgozottságából és igényességéből nyíló mélységig mehetünk bele a karakter megalkotásába. A tulajdonságokon és a képzettségeken túl felszerelési tárgyakat és egyéb kiegészítőket – akár csupán hangulateltelő tárgyakat – is agathatunk karakterünkre, majd emilyen felkészülve irány a nagyvilág!

Amint belépünk egy MUD világába, azonnal látjuk, hogy rajtunk kívül még számos ember szaladgál ott fel-alá. A tapasztaltabbak és rutinosabbak céltudatosan, megtervezett útvonalon mozognak tervek megvalósulása érdekében, az újoncok ide-oda csapódnak, rácsodálkoznak mindenre, kétszer is elolvassák az összes sort a képernyőn, és hálisan veszik, ha az „öregek” közül valaki megszánja őket, és segít kezét nyújt. Ezek a játékosok a világ, de legalábbis egy nyelvterület bármely zugából jöhettek ide játszani, szórakozni. Akárcsak az igazi szerepjátékok során, a valós személyiség lényegtelenülé válik, s a karakter, a képzeletbeli, monitoron életre kelt személyiség

kerül előtérbe. Aztán persze előfordul, hogy egy időre átvannszál a MUD IRC-vé, s több tucatnyian beszélgetnek, vitáznak valamiről, amely aztán vagy kapcsolódik a játékhoz, vagy nem... A jobb MUD-okon létezik külön beszélgető és vitacsatornák; akit mások nyilvános beszélgetése nem érdekel, az kikapcsolhatja azt. Sőt, rebesgetik, a legújabb mUDOS-ekben már szerepel a „nyissunk magunknak egy csati” funkció, ami eddig az IRC sajátossága volt.

Maga a játék real-time módon folyik. Egyes lépéseink között várhatunk órákat, de néhány másodperc alatt nagy távolságokat is befutathatunk. Játék közben telik-múlik az idő, még ha egy helyben topor-



gunk, akkor is. Karakterünk megéhezik, megszomjazik, elfárad, vagy éppen frissítő alváshoz ébred. Napszakok, napok váltják egymást, régi, öreg rókok sokadik születésnapjukat ünneplik. Ahol kilépünk, ott lépünk be legközelebb – s ahol akkor még legutóbb egy sátorozó cigánykaraván volt, a legközelebbi belépéskor lehet, hogy csak s tábornokuk hamuja marad. A karakter kilépéskori állapotát a program elemi, így semmi sem vész el, kivéve néhány speciális esetet, amelyek különleges tárgyra vagy követőkre, familiárisokra vonatkoznak.

Az akció, a harc, a karakter harcértekeinek látványos fejlődése fontos része a MUD-nak, hiszen a legtöbb esetben egyfajta szövetség hiányszámla előbb-utóbb mindenki csillogó szemmel figyeli a real-time csatát, amelybe természetesen bármikor beleszólhat, elmenekülhet, harcmódorokat váltogathat, fegyvereket és tárgyakat használhat fel, netán, ha fantasy környezetű a MUD, varázslatokat is lövöldözhet. A karakter leginkább ettől fejlődik, azaz

ezért kap tapasztalati pontokat, amelyet szintlépésekre, új képzettségek elsajátítására használhat.

A harc mellett természetesen lehetőség van szerepjátékosra is, leginkább a többi játékosal. Mivel az előre legenerált NPC-k jobbra egy funkció betöltésére lettek megalkotva, nem nagyon lehet az ork útonállókai lálni sörírsi-versenyben eldönteni a nálunk levő aranytálalok tulajdonjogát az „úsvágnemapád” helyett, de a helyi polgármesteri hivatalban sem lehet panaszkodni a magas lakásárak és az alacsony nyugdíj miatt, ha ott csak egy küldetést vagy egy oklevelet lehet kapni. A többi játékosal azonban minderre korlátlan lehetőség kínálkozik! Elképzelhető, hogy a nagyjából azonos szinten levő karakterek csapatot alkotva hajszolják a dícsőséget, megint mások a monitoron még ASCII karakterekből összeállított grafikát nézve lelki szereik el vetik a karakter-csontváz körvonalazata tájakat, és akár órákon át beszélgetnek, vitatkoznak, vagy valami hasonlót csinálnak – szerepjátékosan.

A több ezer MUD között semmégmennyi biztosan mindenki talál magának megfelelő típust. A fantasy, a sci-fi, a cyberpunk és a valós világ játszódó MUD-ok mellett időnként ritka csemegékre lehet bukkanni, ahol főleg a poénkodás a cél, nem a „gyakás”. Itthon természetesen leg több a magyar MUD-okat látogatják, amelyekből több is létezik, úgy stílusban, mint mennyiségben. A magyar MUD-ok két-három mudOS-re épülnek, ahol csak a szöveget kell átférni, maguk az alaprutinok azonosak. A játékmotort és a helyszínekre felügyelő wizardok, valamint a fő döntéshozatali joggal bíró arch-ok sajnos a játék világképét ahányan vannak, annyiféleképp képzik el. Előfordul, hogy egyikük megírja a középkori kisvárost, a legutolsó macskaköves sikátorral együtt, a másik Nagyszakállú Téliapót és Garfield helyez el benne teljesen Sajnos még nincs olyan szinten a magyar MUD-kultúra, hogy komoly igény legyen egy nagy háttér- és kutatómunkával megalkotott, egységes világképpel és designnal rendelkező MUD megírására és fenntartására...

A MUD további hangulata, hogy az egyes játékosok kihívhatják egymást párviadalra, s egymáson is kipróbálhatják, mit tanultak a múltkoris sárkányos kaland óta. Esetleg kiláncba tömölve üzenhetnek egymásnak hadat, s ilyenkor néhány víz felülete alatt elkezdődik a fél világot megmozgató háború, amely akár évekig is elhúzódhat.

A legjobb és legismertebb MUD-ok közül kiemelni az angol nyelvű Arctic MUD-ot, amely már öt éve fut, és többször átírtan esett át. Ez a nálunk is ismert és kedvelt Dragonlance világban játszódik, s az ímént felsorolt hiányosságokat – szerencsére – nem tudhatja magáénak. A játék ugyan angolul játszódik, ám mivel a játékosok nagy többsége nem angol nyelvterületen született, a készítőket a programot elég egyszerű és alapokú nyelvtudással is megérthető szókincssel látták el. A magyar MUD-ok között ilyen régi és jól kiforrott még nincs, ám közöttük találva, s tényleg csak példákat említve ígértes alkotás a StyleGate, amely ugyan még csak tesztverzióban létezik, de egyes részei már bejáráthatók, ilyen például a Burtalia (névvel ellentétben meglepően jó és könnyen kezelhető) vagy az Elveszett Világ.

A MUD-ok szerverére teljesen ingyen és tetszés szerinti időpontokban lehet belépni. Aki komolyan szeretne foglalkozni az online játékok eme izgalmas és meguntalanlans fátyalával, annak célszerű szert tenni egy ilyen kliensprogramra. Windows 95, 98 és NT alá legjobb talán a Zuggsoft által fejlesztett, s már 5.54-es verzióval tartó zMUD. Mivel a MUD elég szépen elterjedt és nagy népszerűségnek örvendő dolog, az összes valamire való platformra létezik kliens.

Végezetül nem maradt más hátra, mint hogy minden vállalkozó kedvű és sok szabadidővel rendelkező szerepjáték-ragajongónak jó szerencsét és kitartó kalandozást kívánjak! Amennyiben igény mutatkozik rá, egy későbbi cikkben visszatérhetünk a MUD-ra, s más fajtáit is bemutatgatjuk, úgy mint MUSH, MOO stb. Az egyik említett magyar MUD Telenet címe, amely az induláshoz elegendes, s ott infót kérve a játékosoktól a többi MUD címét is megkaphatjuk: telenet:/brutal.ktk.bme.hu:6666.

DARATHOR/ASHEN ON BRUTALIA

Internet-szótár

Az Internet robbanásszerű elterjedése nemcsak egy új kommunikációs- és szórakozási formát, új életstílust hozott magával, de a netes szakzavak, szleng-kifejezések beépülésével egy új nyelvet is teremtett. Akik (még) nem a világháló bűvöletében élnek, nem is igazán érthetik ezt a nyelvet – az ő kedvéért állítottunk össze egy kis „szlengszótárt”.

Netfix

A Rockwell Corporation saját szabványa az adatok 56 000 bit/sec sebességgel való mozgására telefonvonalon keresztül.

Attachment

E-mailhez csatolt file.

Banner

Internetes reklám, egy meghatározott méretű kép, amire kattintva a reklámozó oldalán találja magát az ember.

Böngésző (Browser)

Olyan program, amely az Internet és a számítógépünk közötti kapcsolattartásra szolgál. A két legismertebb az Internet Explorer és a Netscape Communicator.

Bookmark (könyvjelző)

Ha egy weboldal megtetszik, a címét megjegyeztethetjük a böngészőprogramunkkal – ez a bookmark.

Domain név

Az e-mail cím utolsó tagja, amely azt határozza meg, hogy melyik országból való a cím tulajdonosa. Magyarország domain-neve a .hu.

Download

Letöltés.

E-mail (Elektronikus levél)

Egy általában (de nem mindig) szöveges üzenet egy másik Internetező részére. Mindenkinek van egy egyedi e-mail címe, amely azonosítja a felhasználót és azt a helyet, ahová a leveleit gyűjti.

FTP (File Transfer Protocol)

File-átviteli eljárás. Ez a legegyszerűbb módszer arra, hogy két, az Internetre kötött számítógép között file-okat mozgassunk.

HTTP (Hypertext Transfer Protocol)

Az általánosan elfogadott és szabályozott eljárás elektronikus adatok továbbítására az Interneten keresztül.

Internet

Egy óriási számítógéphálózat, több tízmillió rákötött géppel. A lényege, hogy a rácsatlakoztatott összes számítógép képes kommunikálni egymással, legyenek bármilyen messze egymástól.

Intranet

Egy belső – általában nagyobb vállalati – hálózat, amely az Internet mintájára épül fel, Internetes szabványokat, protokollokat és programokat használ.

IP cím

Egy 32 bites szám, amely egyértelműen azonosít bármely, az Internetre csatlakoztatott számítógépet.

IRC (Internet Relay Chat)

Internetes beszélgető csatorna, olyan, mint egy telefonos konferencia-beszélgetés, csak írásban.

ISDN

Nagysebességű, digitális telefonvonal, kiváló adatátviteli tulajdonságokkal. Egyelőre túlságosan drága ahhoz, hogy leváltsa a mostani modemeket.

ISP (Internet Service Provider)

Internet-szolgáltató, olyan szervezet, amely segítségével csatlakozhatunk az Internetre.

Java

Internetes alkalmazások készítésére alkalmas programnyelv.

Mailvirus

E-mailek keresztül terjedő vírus.

Modem

A Módulátor/DEModulátor rövidítése. Egy készülék, amely a digitális adatot analóg jellé és vissza képes alakítani. Az átalakított analóg jel küldhető át telefonvonalakon.

MUD (Multi User Dungeon)

Egy szöveg alapú, valósidejű Internetes játék.

Smiley

Néhány karakterből álló jelcsoport, amely az élő beszéd gesztulációit, arckifejezéseit helyettesítve kifejezi az író lelkiállapotát. A két alap-smiley a :) (vidám) és :((szomorú).

Spam

Kéretlen, reklámcélú e-mail.

TV-net

A kábel TV vezetékét kihasználó Internetes kapcsolódási rendszer.

URL (Uniform Resource Locator)

Szabványos hivatkozás az Interneten fellelhető valamely file-ra.

Usenet

Különböző fórumokba csoportosított üzenetek összessége. A fórumokat hírcsoportoknak nevezzük és több ezer van belőlük. Az adatok a Network News Transfer Protocol (NNTP) segítségével jutnak el az egyik helyről a másikra.

v.90

A 56 000 bit/sec sebességű adatmozgatás elfogadott szabványa. A v.90-es szabvány az 56Kflex és a X2 összeolvasásából jött létre. Azok a modemek, amelyek az 56Kflex vagy az X2-es szabványt ismerik, azok általában szoftveres úton fejleszthetők v.90-esre. Ezek a programok általában a gyártó weboldalán találhatóak meg.

WWW (World Wide Web)

Az Internet minden olyan része, amely a HTTP protokollal érhető el.

X2

A US Robotics által kidolgozott szabvány az 56 000 bit/sec adatátvitelre.

MASTERING

FOTÓ CD

PREMASTERING

SZÁLLÍTÁS

ÁLLUNK RENDELKEZÉSÉRE

- az év 365 napján •
- hét napon át hetente •
- a nap 24 órájában •

bármikor, amikor szüksége van ránk

KÜLÖNLEGES
FORMÁJÚ
CD-K

NYOMTATVÁNYOK

AUDIO CD

KÜLÖNLEGESSÉGEK



GRAPHIC
MASTERING

KARTON-
TASAKOK

CD-I

A MAGAZIN CD-MELLÉKLETÉT KÉSZÍTETTE

MŰANYAG
DOBOZOK

**FERMATA a. s.
ZÁRUBOVA 1678
250 88 CELÁKOVICE
CSEH KÖZTÁRSASÁG**

PAPÍRTASAKOK

EZÜST CD

ÖTSZÍN-
NYOMÁSÚ CD

**Tel.: +420 202 892 255
Fax: +420 202 892 356
E-mail: cdf@fermata.cz
<http://www.fermata.cz>**

MULTIPACKS

CD EXTRA

DIGIPACKS

CD-ROM

FÓLIÁZÁS

CD-VÉDELEM

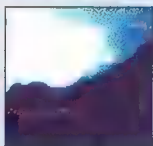
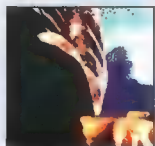
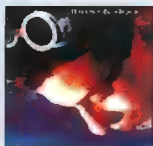
ARANY CD

Zeneajánló

ALPHAVILLE: DREAMSCAPES - THE ANTHOLOGY

Forver Young, na meg persze Big in Japan, gondolhatják a kereskedelmi rádiók tájékoztatóbb hallgatói az együttes nevének olvastán... Semmi vész, rovatunk nem alakult át letűnt együttesek fórumává, hiszen ez a zenekar tulajdonképpen a zajos sikereket hozó '84-es esztendő óta sem szűnt meg, és folyamatosan, aktívan dolgozik. Igaz ugyan, hogy a Forever Young sikerét nem tudták megismételni, de ez legkevésbé sem az azóta kiadott zenei anyagok hibája. Mielőtt rátérnénk a Dreamscapes című új kiadványra, lássunk egy kis visszatekintést, irány a nyolcvanas évek közepének (nyugat)német popvilágára...

1984. január 5-én megjelent egy fiatal nyugatnémet együttes (névadójuk a klasszikus Godard-film) Big in Japan című kislemeze (a dal videoklipjét egyébként Dieter Meier rendezte, akit azóta a Yello nevű projekt révén ismerhetünk). Később jött a következő kettő (harmadikként az immár klasszikus Forever Young). Ekkor valamiért megállt (valójában – igaz, csendesebb külsőségek közepette – ekkor indult) az ígéretes karrier. Az első „hibába” akkor estek, amikor a bombasiker látán nem csaptak össze gyorsan egy újabb albumot, hanem öröngő lemezkiadással a hátuk mögött közel két évig készítették második, Afternoons in Utopia című nagylemezüket. Később három évet kell várni a The Breathtaking Blue című albumra. Ebben a zenei világban a szintetizátorok már a háttérbe vonulnak, és a túlnyomórészt melankolikus, komoly számközből előtérbe kerül a gitár, a zongora, a fúvós hangszerek, sőt, tradicionális japán népzeneire utaló akusztikus felvétel is helyet kapott a lemezen. Ez az album megjelent a Philips által kifejlesztett CD-i formátumban is, amely tulajdonképpen a mai multimédiás CD-k korát vetítette előre. A lemez speciálisan erre a célra gyártott lejátszón volt megnevezhető, a TV-re való csatlakoztatás után őt választható nyelven olvashatta a szöveget a néző, és gyönyörködhetett a zenét kísérő állóképekben. Ekkor még csak 1989-et írtunk! A



másik érdekes próbálkozás a nyugatnémet moziból bemutatott és videón is megjelent Songlines című film volt. A nagylemez összes dalát fiatal vagy ismeretlen, független filmrendezők vették kezébe, és elkészítették a maguk kis némafilmjét, melyek aláfestése egy lemezről válogatott zenészmű volt (ilyen stílusú film volt itthon a Moziklip). A film készítésében többek között olyan alkotók is részt vettek, mint Goodfry Reggio (egy évvel a Powagqatsi – Kizökkent világ készítése után) vagy Alex Proyas (ekkor még előtte álltak az olyan kultuszfilmek, mint a Holló és a Dark City). A legnagyobb durranás azonban a Lauenstein fiúké animációs filmje volt, amely ebben az évben megkapta a legjobb rövidfilmnek járó Oscart.

A zenekar tehát folyamatosan dolgozott fennállásának tizenöt éve alatt, és bár csak öt nagylemezük jelent meg ez idő alatt, most mégis kiadták ezt a nyolc (!) CD-ből álló anyagot, amelynek Dreamscapes – The Alphaville Anthology a címe. A lemezek tematikus válogatások találhatók: az első duplán a korai demofelvételük újrakeverései, ritkaságok és korai felvételek (például a Big in Japan '78-as demója); a harmadikon a legendás B-songok eredeti éneksávjával, de újrakevert alappal feldobott verzió; a negyedik a világ minden táján rögzített koncertfelvételeket hallgathatjuk meg egybehangzóan; az ötösön egy-két szám keményebb verziója mellett a nagylemezekről valamire lemaradt rockosabb hangzású dalok szerepelnek; a hatoson a lassabb tempójú, nyugalmasabb felvételek; a hetesen és a nyolcason pedig az utóbbi évek nem publikált termése hallható. Most látható csak igazából, mennyi irányba kalandoztak el a zenészek a stúdióban – saját szórakozásukra: hallható itt verbális szintipop németül, a nyolcvanas éveket idéző, zűszor rocksmákok, érzelmes balladák, hoi rövidebb, hoi hosszabb instrumentális felvételek (a Mysterion például több mint 11 perc), sőt, van egy reagie-szám is (az Alphaville segítségével indult be ugyanis annak idején Dél-Afrikában) Mandala Rádió, és az első adásnapra írtak egy számot, Keep The Faith címmel).

Összesen tehát 125 szám, kilenc és fél órányi zenében nyújtja a zenekar pályafutásának keresztszertét. Ez közel kb. 30 felvétel lehet teljesen ismeretlen még a legalaposabb rajongónak is, nem számítva azokat, amelyeket csak egyszer-kétszer, koncerten játszott az Alphaville. A Dreamscapes viszont hiába keresnénk a lemezboltok polcain. Csak egy Internetes lemezkereskedésben (A Different Drum, <http://www.aifferentdrum.com>) rendelhető meg. Állítólag készül egy nagylemezes verzió, hagyományos terjesztésre. Addig olvashatunk róla, és akár letölthetünk néhány MP3-at a www.alphaville.de címen is, és megéri nem csak a cikk kezdetén említett két számot megismerni...

THE MATRIX

MUSIC FROM AND INSPIRED BY THE MOTION PICTURE
MAVERICK RECORDS/WARNER MUSIC



Fantaszikus utazás a közeli jövőbe – vagy a jelenbe? Sosem lehet tudni... Magyarországon ugyan előbb hallhatjuk a zenét, mint nézhetnénk a filmet, akiknek mégis alkalma

nyílt rá, hogy belenézzen a Mátrixba, annak már a film alatt is feltűnhetett a zene. Egy kicsit vegyes, egy kicsit kemény, egy kicsit lebbantja az ember fejét a helyéről. Nem kell izgulnia senkinek: a film szintén ilyen. Félelmetesen jó, szerintem az utóbbi idő egyik legnagyobb és legjobb filmje, minden számítógéppel foglalkozó embernek kötelező csakúgy, ahogy William Gibson könyvei, aki már 1984-ben megírta a Neuromancert, amit stílus, irányzatot és világot teremtett, amit cyberpunknak neveznek. A nagyon jó zenéről elég annyit, ha csak az előadók közül említek néhányat: Marilyn Manson, Propellerheads, Ministry, Prodigy, Rob Zombie, Rammstein, Rage Against The Machine... Egyet sajnáltam csak, hogy a számok a filmben csak részben lettek felhasználva, pedig sok helyen elfért volna félperces részleteknél több is.

DJ BUDI THE DJ MIX VOL.2.

UNIVERSAL MUSIC



Imárra a sokadik olyan lemez kis országunkban, amit egy lemezlovas készít el. Budai az első között van lemezek kiadása terén, és a szakmájában is. Az első kö-

zött lett igazi sztár-DJ, egy nem véletlen, hogy ez már a második mix-lemeze. Az elsővel stílusú teremtett, nagy sikert aratva mind munkatársai, mind a közönség körében. Aki ismeri és szereti, az tudja jól, milyen zenéket hallhat, ha megveszi azt a CD-t. Amit érdemes hozzátenni, az annyi, hogy ezen a lemezen Budai régebbi kedvencei és az újdonságok egyaránt felvonnak. A zenék egy kicsit keményebbek, dobcentrikusabbak, mint régebben. Élég dinamikusak a számok, pörgőnek egymás után, és az ember egyszer csak azt veszi észre, hogy lejárt a lemez. A keverés annyira profi, hogy egy-két helyen tényleg csak akkor vesszük észre, hogy másik szám kezdődött, amikor rádruzsunk CD-lejátszóinkra...

FAITH HILL LOVE WILL ALWAYS WIN

WARNER BROS. RECORDS/WARNER MUSIC

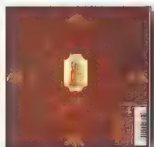


Több száz amerikai és kanadai koncert és majd' tizmillió eladott album (több-szörös platinalemez) után megjelent egy lemez Európában is Faith Hilltől, amelyen nagyon jó

dalok hallhatók. Az már megszokott dolog, hogy énekesnőnk szöke és gyönyörű, még akkor is, ha a tinik közé már nem sorolhatjuk (túl a harmadik X-en). A meglepő az, hogy a hangja is csodálatos, nem véletlen, hogy az amerikai közönség is képes volt megszeretni. És ha egyszer ott valakit megszeretnek... A zenéket kifejezetten úgy válogatták össze, hogy a nemzetközi nagyközönség előtt tudjan megjelenni. Faith szerint az album azt tükrözi, amit eddig elért, ahol most tart. Egyébként is: szerinte a zene át tudja törni a határokat, korlátokat. Ebben én is osztozom a véleményét. főleg miután meghallgattam a dalait. Elég erős anyag jött össze, néhol country-elemekkel ötvözve (eleinte a modern country új divájának tartották számon), de nem leragadva ennél az egy stílusnál. Kellemes, dallamos popzene.

SILENCE NONE THE RICHER

SQUINT ENTERTAINMENT/WARNER MUSIC



Ez egy annyira angol lemez, hogy az egész csomagolás is ki van fordítva, olyan mintha mindent fordítva tettek volna bele... Azért nem kell izgulni, a lemezen nem visszafelé vannak rögzítve a számok. A 22 éves énekesnő, Leigh Nash hangja olyan, mintha egy angyal dúdolta visszafogottan, nehogy véletlenül meghallják a földiek. A zenében a szokásos hang-

szereken kívül (dob, gitár, basszus gitár) cselő, trombita, zongora is megszólal, tökéletesen kiegészítve az énekesnő hangját némelyik dalban (pl. az Easy To Ignore címűben). A számok egymásba folynak, a zenekar igyekszik egy egészet teremteni a lemezből – ami sikerül is nekik! Itt is könnyen vesszük észre azt, hogy már a harmadik számot hallgatjuk, de nem azért, mert egy DJ összekeverte őket, hanem az egész album harmóniája miatt.

MINISTRY DARK SIDE OF THE SPOON

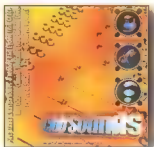
WARNER BROS. RECORDS/WARNER MUSIC



A Ministry az egyetlen együttes mostani összeállításunkban, aki keményebb zenét játszik. A metál zenét ötvözik i-pari elemekkel, kökemény gitár riflek zúzzák be az arcunkat. Mindezek ellenére mégis vidámabb és lendületesebb ez a lemez, mint az előző (Fifth Pig) volt – abban aztán nem találhattunk semmi könnyűdét... A zenekar 1982 óta létezik, két oszloplos tagja van, Al Jourgensen és Paul Barker. Ők alkotják az alapot, ehhez most csatlakozott még két zenész, aminek köszönhetően sokkal összetettebb lett a zenéjük. Persze minden lemezüknél becsigitt néhány ember, de most már a zenekar felsorolásánál is van még kettő teljes jogú tag. Ezt is lemezt egyébként majdnem teljes egészében kétszer alkották meg, az elsővel nem voltak elégedettek, így hát két szám kivételével az egészet kidobták (!) és kezdtek előlről mindent.

CLUB SOUNDS 3

RECORD EXPRESS



A gombamódra szaporodó house válogatás-albumok között egy ide színt folt a Record Express kiadó Club Sounds-sorozata. Mindig az aktuális slágerekkel megtöltve, a discókba, klubokba járó közönség egyik kedvenc kiadványa. Kicsit sikerült megőszölniük is a jövőt, hiszen aki megveszi a lemezt, majd csodálkozik, amikor egy-egy számot először meghall a kedvenc törzshelyén. Ismét olyan nagy nevek vannak a lemezen, mint a holland DJ, Woody van Eyden, az ex-kosaras Connie Williams, vagy a német sikeres csapat, a Brooklyn Bounce – legújabb, Canda! című slágerével. Nem utolsósorban itt van a már szinte mindannyiunk által ismert Flat Eric is, a kis sárga szőrös figura a Levi's reklámjából, ugyanannak a reklámnak a nagyon jó zenéjével.

LEVY T. ALL MEG EGY SZÓRA

RECORD EXPRESS



Egy kicsit félve vettem a kezembe ezt a lemezt, de végül is nem éreztem kaptam, amit vártam. Nyilvánvaló, hogy az emberek közül nem

mindenki szereti a Hip Hop Boyz nevű magyar fiúzenekart, aminek több oka is lehet, de ettől függetlenül a legutolsó lemezük egyetlen hónap alatt lett aranylemez. Ez az album az ottani frontember, Levy T. első szólólemeze. Persze azok, akik eddig nem szerették, valószínűleg most sem fogják a szívükbe zárni, de azt ajánlom mindenkinak, hogy tegyen egy próbát, megéri! Levy T. nem csak rapperként, de „normál” énekesként is megállja a helyét. Nagyon jó magyar zenészekkel sikerült összehoznia a lemezt, ami tulajdonképpen klasszikus popzenének tekinthető. Lassabb és gyorsabb, jó táncolható felvételek egyaránt vannak az albumon, a diszkókban és a rádióban még biztosan sokszor halljuk majd egyik-másik számot.

JOVANNOTTI LORENZO 1999 - CAPO HORN

UNIVERSAL MUSIC



Jovanottiról 1985 óta hallhatunk pletykákat, tőle pedig zenéket (máig nem tisztázott, melyikből van több). Eleinte még csak az olasz rádiókban szólt, nem sokkal később már az

egész világ felfigyelt rá. Mostani, legújabb lemezén egy kicsit a lassítást, a jobban odafigyelést hirdeti. Nem arról szólnak a számok, hogy ugorjunk fejést a bulik közepébe, sokkal inkább arról, hogy nézzük meg az élet egyeből oldalait is és figyeljünk az apróságokra. Ebből következnek, hogy a lemezen szereplő számok kicsit lassabbak, mint azok a slágerek, amiket eddig ismertünk. Aki tud olvasni, biztosan a szívébe zárja a zenéket, aki nem, ahhoz is könnyen eljut a mondanivaló – éppen ezért válhatott világhírűvé, ezért szórakoztathatta anno az MTV nézőit is közel egy évig.

WILD WILD WEST

MUSIC INSPIRED BY THE MOTION PICTURE

OVERBROOK MUSIC/INTERSCOPE RECORDS



Ez a lemez filmzenék készült, de sokkal inkább olyan, mint egy színvonalas válogatásalbum. A legelső számot (Wild Wild West) már mindenki hallhatta, az utóbbi időben elég sokszor előfordult a rádiókban. Ez a szám viszi a lemezt az eladási listák eleje felé. Olyan előadók vonulnak még fel, mint Dr. Dre és Eminem, alias Slim Shady, a fehér rapper, Enrique Iglesias és a Blackstreet. Elég nagy arányban vannak rap számok a lemezen, érdekes egyveleg képezve a lassú, andalgós nótákkal. A filmet még nem mutatták be itthon, de a füzet képei alapján érdemes lesz megnézni a moziban...


Filmajánló

A mozirovat ddi hagyományaival szakítva mind nem sok kieselőzetet közlünk, hanem három olyan filmet mutatunk be, amelyek Magyarország nyár végén/ész elején kerülnek a mozikba, és nagy érdeklődésre tarthatnak számot. Így egy-egy filmhez több háttér-információt tudunk adni, és a külföldi kritika alapján jóslásokba bocsátkozhatunk a illetően, hogy ez a három film mekkora sikerrel szerepelhet itthon.

PLAYING

Larry és Andy Wachowski neve sokak számára ismeretlen lehet. A rendezőpáros eddig csupán egyetlen filmet készített, a Boundot, amely hazánkban csak videón jelent meg Fülledtség címmel. A Wa-

chowski-tesztvéreinek azonban minden esélyük megvan arra, hogy sikeres karriert fussanak be, ugyanis második mozifilmjük, a *The Matrix* (A Mátrix), amelyet forgatókönyvíróként is jegyeznek, hihetetlenül jól sikerült. Rádásul egy vérbeli cyberpunk filmről van szó, márpedig az eddigi ilyen stílusú filmek közül egyedül a Szárnyas fejedásh tudta megragadni igazán a William Gibson és Philip K. Dick műveiből áradó hangulatot.



A Mátrix a – nem is olyan távoli – jövő technológiáját, a Neurománc című Gibson-regényből ismert cyberspace-t helyezi a mű középpontjába. A film főszereplője Neo (Keanu Reeves, akir már láthattunk a Johnny Mnemonic című Gibson-feldolgozásban), aki egy napon rájön, hogy egész addigi élete egy virtuális álom volt, amit a titokzatos és csak memendondákból ismert Mátrix nevű számítógép-hálózat irányított. A felismeréstől vezéreltetve kutatni kezdi a Mátrix mibenlétét, mígsem találkozik Trinityvel (Carrie-Anne Moss), aki megmutatja neki a hálózat világát. Neo ezután csatlakozik a Morpheus (Laurence Fishburne) vezette ellenálláshoz: együttes erővel kísérlik meg a szabadságot a Mátrix rabságából, és elpusztítani mindazt, amit az képvisel.



A képregényeknél felnőtt fiatal rendezők ifjonti heve nagyon jót tett ■ filmnek. Egyrészt azért, mert a Mátix (ami eredetileg szintén képregény volt) soha nem látott lendülettel, speciális effektek garadádját felvonultatta mutatója be Neo, Trinity, Morpheus és ■ Mátix őreinek csatáját, másrészt azért, mert a fiúk rengeteg ötlettel szolgálták a filmhez. Wachowskikiék hongkongi filmek iránti rajongása is ■ The Matrix javára vált: a Jackie Chan ídőző verekedések, valamint John Woo stílusa „600 lövés/másodperc”-akciói összeházasítása garantálja, hogy a néző adrenalin-szintje kellően magas legyen. A filme azonban kétségtelenül az a jól nyomasztó látványvilág teszi fel a koronát. ■ ■ Dark City is sötét, nyomasztó

A Mátrixot Amerikában már bemutatták, és a 18 éven felüli kategória ellenére hatalmas siker lett: ■ kritikusok és a közvélemény elismerését egyaránt elnyerve szinte azonnal kultuszfilmmé vált. Nekünk még várnunk kell a csodára, ami nem csak három napig tart: Wachowskiek ugyanis már bejelentették, hogy ugyancsak Keanu Reeveszel a főszerepben elkészítik ■ második és a harmadik (!) részt is...

WORLDWIDE INVESTMENT

kétségtelen, hogy a remake-ek korát éljük. Mostanában minden második film egy-egy régi klasszikus felújított, korszerűsített, vagy éppen ténik számára is fogyasztathatóvá tett változata. De milyen is egy jó remake? Magán hordja az előd minden előnyös ismertetőjét, ugyanakkor igazodik a kor követelményeihez. Barry Sonnenfeldt láthatunk már jól elkészített remake-eket, nevezetesen az Addams Family két részét, így nem volt új feladat számára egy '60-as években játszott nagy sikerű western TV-sorozat, a Wild Wild West vászra áldozása.

A történet szerint nem sokkal az amerikai polgárháború után járunk, Grant elnök uralkodása alatt. ■ viktoriánus érában. Az elnök két titkos ügynöké, James T. West (Will Smith) és Artemus Gordon (Kevin Kline) tudomást szereznek arról, hogy egy örült technokrata tudós, Dr. Arliss Loveless (Keneth Branagh) az elnök eltérte tőre egy általa épített hatalmas, pökszerű robotból. ■ Tarantulával. A két ügynök azonnal munkához lát, ám az akció sikeréhez meg kell küzdeniük a



In Memoriam Stanley Kubrick



egyedeként, saját szövege, szövegeit megismerve, saját hatásválaszra fordította filmre.

1928-ban látta meg a nagyvilágban szülei szemei előtt, tehát a képi ábrázolás már korán megmutatkozott. 17 éves volt, amikor látták első a tokió mozgóképtársaság általános munkatársait, akik a fiatal lányokat hamar észlelték a mozgóképek világa, az ötvenes évek elején már tokiói mozikban rendezte. Zoltán sikerült a polgármesteri hivatalban dolgozni, és a fővárosi önkormányzatban dolgozott, de a munkáján kívül a politikai konfliktusok között – Kál György, Csúcs Béla és más színeszek látogatásának köszönhetően megvalósult a film néhai jelenetét, az Ono György rendezésű, majd pedig drámaiból is – állították Amerikába, és ott nem is volt nehéz. A sportklub nem is talán vette saját művészi képességei hiányát. A nagyvilágban, egy fiatal úr és egy fiatal nő közötti szexuális beavatkozás volt az Amerikában, az ottani szociális

[illegible]

Műveit mindig nagy kontingenciával, többnyir kártya és pénz előke szítva munka után látogatják meg, és erre ezzel olyan nagyszámú címre (és) mint Owen Wilson (aki egyébként a példakép-vált) is Hitchcock. Gyönyörűen nem foglalkozik az azonos műfajú filmet, mivel főző látnak (többször) megbeszélte vietnami háborús felvételeit, alkoholist, szellemi és testi erővel és politikai szándék. Az alkotásait, technikáit és stílusát világszerte, mindent a film végéig látnak (már) alkotói – még ennél is, akik egyébként megközelítően teljesen, nem csak a kezdetek óta (számtalan) a foglalkozás során, az Egyesült Nemzetekben a fő példák Tom Cruise és Nicole Kidman a legutóbbi (szépség) módon, pontból pontba követve a rendező utasításait, és az egyáltalán megfogalmazott (mesterség). Sajnálatos módon nem sikerült megértenie az (előző) pillanatokról (előzetes) (Hitch-

Könyvajánló

RAYMOND E. FEIST A KALMARFEJEDELEM TITKA

KIADÓ: BEHOLDER FANTASY (WWW.BEHOLDER.HU)

FORDÍTÓ: BAITRON BALÁZS

ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1995 (MAGYAR KIADÁS: 1999)



Júniusi számunkban már megjelent egy rövid ismertető az előző kötetről (A sötét királynő árnyéka), amelyet akkor úgy tettem le, hogy hol van a folytatás. Nos, hála a kiadónak, hamar megérkezett a válassz, és máris a kezemből tarthatom a második részt.

Hösi, nagyívű történet helyett az író most más stílusban folytatja az eseményeket. A történet ott kezdődik, ahol a két főhős elbúcsúzik egymástól: Erik katonára marad, míg Roo inkább a kapott zsoldból szeretne kereskedni. Alaposan megfigyelhetjük első próbálkozásait, amelynek végén ugyanolyan anyagi helyzetben találja magát, mint amikor az akasztására várt, vagyis üres zsebbel. Persze néhány ellenséggel mégiscsak gazdagodott. Azért nem adja fel: pincériübből – kihasználva a lehetőségeket – az ország leggazdagabb emberévé akarja felküzdeni magát. A könyv szinte kizárólag erről szól. Közben számos új szereplőt ismerhetünk meg, akik közül Roo ellenséget bőven, barátot azonban csak ritkán szerez. Rengeteg nehézség, ármány és cselszövés közepette kell megoldoznia a mindennapi haszonért. Olvasva döntéseit, időnként beleborzong a gondolatba az olvasó, na, ezt jól elszártad, ez sem volt szép tőled. Mert bizony Roo nem egy ideálizált hős, hanem egy esendő és nagyravágyó ember, akinek választania kell a haszon és a barátság, család és szeretet között. Boszút állni apósáért, tisztázni, mire való a hatalom, amit meg akar szerezni. Nem is olyan könnyű eldönteni, mi a helyes lépés, de néhány kérdésre mindenképpen választ kapunk, mielőtt letennénk a könyvet.

A világ megmentéséről csak akkor olvashatunk izgalmas részleteket, amikor főhősünk barátja, Erike gondok. Ezek az álomszerű jelenetek olyan hirtelen tűnnek el – bennük szereplő alakokkal együtt –, ahogyan jöttek...

Mivel mást vártam, egy kicsit furcsán álltam a regény előtt, de aztán ismét elragadtott Feist stílusa, mesészővése. Miközben csak bámulok az események forgatagát, szinte észre sem vesszük, amint értő kezek vezetnek a kötet vége felé. Ugyan hangulatban tettem le a regényt, mint amikor mozi után kilép az ember az utcára, körülötte a város, de belül még a film képei peregnének. Akinek az első rész tetszett, az most sem csalódik; aki pedig itt találkozik először az íróval, remélhetőleg kedvet kap a többi könyvéhez is. Valószínűleg nem egyedül vagyok, aki már várja a harmadik kötetet!

ROBERT THURSTON A KLAN TORVÉNYE

KIADÓ: BEHOLDER KFT. (WWW.BEHOLDER.HU)

FORDÍTÓ: WÜRTH ATILIA

ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1991 (MAGYAR KIADÁS: 1998)

A regénnyel az író a Battletech világába vezet el bennünket. A világba, amelyhez stratégiai, számítógépes (Mechwarrior 1-2-3, Mech-Commander) és szimulátor-játékokat készítettek, sőt, még filmsorozatot is forgattak. Ez a negyedik Battletech-regény, ami magyarul megjelent, de az első, ami a Jáde Főnix legendájával foglalkozik.



A XXXI. században a 30 méter magas, akár 100 tonna súlyú harci gépek, a mechek ■ pusztítás legfőbb eszközei. Az emberek klánokba tömörülnek, amelyen belül – képességeiknek megfelelően – különböző kasztokba sorolják őket. A klánok harcolnak ugyan egymással, végső céljuk azonban mégis közös: vissza akarják foglalni a Belső Szférát, ahonnan annak idején (2786-ban) távozniuk kellett. Az utódokat a legjobb mech-harcosok geneiből „tenyésztik”, ők a tisztavérűek. Mindenki más az alacsonyabb

rendűnek titulált szabadvérűek közé tartozik. A tisztavérűek és a szabadvérűek együtt élnek ugyan, de gyűlölik, megvetik egymást, ellentétük erendő és kibékíthetetlen. Izeltőnek talán ennyit a világról, a többi derüljön ki a regényekből.

A történet főhőse – Aidan – egy tisztavérű fiú, akinek életcélja az, hogy a Jáde Sólom klán harcosa legyen. Ehhez teljesítenie kell a Besorolás Próbáját, amelyen mindenki csak egyszer vehet részt. A Próbát eldönti, hogy harcos lesz belőle, meghal, vagy valamely más, alsóbb kaszt tagjaként él tovább. A kiképzés közben fizikailag és érzelmileg olyan próbátételeken kell át esnie, amelyek vagy tökéletes harcosra faragnak belőle vagy elpusztítják. Megismeri ■ klán legfontosabb törvényeit: többek között azt is, hogy ■ gondolkodás és az érzelmek csak felesleges szemetek egy harcos agyában. Ő azonban más, mint a többi tisztavérű kadét. Neki vannak saját gondolatai és érzelmei, amelyek már a kiképzőbolygóra lépése pillanatától kezdve rendszeresen bajba sodorják. Viszontagságok sora után – testben és lélekben megerősödve – eljut ■ Próbáig, amelyen vakmerősége miatt elbukik. Új besorolást kap, ahonnan rövidesen megszökik. Egy évig tartó kitaró üldözés után elkapják, visszaviszik. Új személyazonosságot kap (egy szabadvérű fiatallembert), amihez újra indulhat ■ Próbán. Vajon ilyen áron is harcosná akar válni? Erre, és még sok egyéb kérdésre is választ kapnak azok, akik elolvassák a regényt.

A könyv végén megtalálhatók a regényben előforduló speciális kifejezések magyarázatai és a mechek rajzai is. Nagy segítség ez olvasás közben, bár egy kicsit zavaró, hogy a szövegben találhatók mech-nevek nem mindig egyeznek a rajznál találhatókakkal. Ettől függetlenül egy jól leféltett, tökéletesen kidolgozott történet ez, amelynek még az utolsó oldala is tartogat meglepetést az olvasó számára.

VERNE THURSTON

KIADÓ: BEHOLDER KFT. (WWW.BEHOLDER.HU)

FORDÍTÓ: WÜRTH ATILIA

ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1991 (MAGYAR KIADÁS: 1998)



A Jáde Főnix legendájának második része ez a regény. Főhősünk, Aidan egy eldugott bolygón teljesít szolgálatot szabadvérű harcscént (Jorge néven) csillagparancsnoki rangban. Vele van az a fiú is (Ló), akivel együtt teljesítette a Próbát. A bolygó parancsnoka – Kael Pershaw – tisztavérű, neves harcos, aki teljes szívéből gyűlöli a szabadvérűeket, így Aidan is. Szinte öröm számára, amikor egy tisztavérű harcos megöléséért megbüntetheti őt.

A Farkas klán támadásának köszönhetően tanúi lehetünk egy szabályos, klánok közötti csatának, amelynek tétje a parancsnok genetikai öröksége. Időközben megjelenik Joanna, Aidan volt kikapcsolótisztje, aki tovább bonyolítja a fiú amúgy sem egyszerű életét.

A könyv második fele megmutatja, milyen akadályokkal kell megküzdenie annak a tisztavérű harcosnak, aki vénevet akar szerezni magának. Az események előrehaladtával egyre jobban megismerhetjük a klán törvényeit, szembesülhetünk az emberi előítélet és gyűlölet erejével. Láthatjuk, mire képes az akarat, az elszántság és a kitartás.

BEREY THURSTON SÓLYOMGÁRDA

KIADÓ: BEHOLDER KFT. (WWW.BEHOLDER.HU)

FORDÍTÓ: WÜRTH ATTILA

ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1991 (MAGYAR KIADÁS: 1990)



A regény a Jáde Főnix legendájának harmadik része, amelyben már zajlik a Belső Szféra visszahódítása. Főhősünk, Aidan Pryde, az eltelt húsz év alatt csillagerezzessé küzdött fel magát. Bár ez idő alatt sok dicső dolgot tett, a múlt még mindig árnyékol vet nevére.

Régi ismerőseink közül újra találkozunk Lóval, a szabadvérű harcosnal, Joannával, a volt kikapcsolót, Kael Pershaw-val, a volt parancsnokkal, és Marthe-tal, a volt társal. Új ember a „csapatban” Diana, a kiváló mech-harcos, aki valójában Aidan lánya. Erről a tényről azonban a felsoroltak közül csak Joanna tud. Mindannyian fontos szerepet játszanak abban, hogy Aidan a Solyomgarda vezetőjeként megvívja élete talán legfontosabb csatáját. A csatát, amelynek végeredménye nagybant befolyásolja a klán további előrenyomulását a föld felé. A csatát, amivel bebizonyíthatja, hogy génjei méltók a géneközpontba kerülésre – ez minden tisztavérű harcos számára a legnagyobb elismerés.

Thurston művei nem csupán izgalmas regények, de felvázolnak az olvasó számára egy lehetséges jövőképet is. Vajon tényleg ebbe az irányba fejlődik a világ?

WILLIAM GIBSON IDORU

KIADÓ: N & H KIADÓ (MŰBÍRUS SCIENCE FICTION-SOROZAT)

FORDÍTÓ: KODÁJ DANIEL

ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1986 (MAGYAR KIADÁS: 1990)



William Gibsont a cyberpunk szülőatyjaként szokták emlegetni. Ebben a regényében is az általa elképzelt – nem éppen pozitív – világ hétköznapijaiba nyújt bepillantást. Egy erősen szennyezett, a nagy cégek, a média és a szervezett alvilág által uralt világba, ahol a világháló már hétköznapi dolog, s ahol az emberek élete furcsa keverék a fejlett technológiának és néhány régi hagyománynak.

Egy tizenéves rajongót klubja japánba küld, mert az általuk ismertetett rockzene egy számítógépes programmal (egy idoruvál) készül frigyre lépni. Főhősünk feladata az igazság kiderítése és a tagok tájékoztatása. Chia útközben – tudtán kívül – kapcsolatba kerül egy csempésszel, és rajta keresztül a szervezett alvilággal, akik valamit egyre agresszívebben keresnek nála és környezetében. Ez nem sok jót ígér...

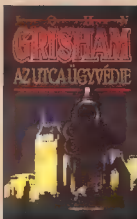
A történet másik szálán Laney útját figyelhetjük meg. Volt cége elől menekül, ezért utolsó mentővárként elfogad egy ajánlatot: Japánba utazik, ahol egy rockénekes biztonsági főnökének furcsa kérését kell teljesítenie. Az események később még jobban összekuszálódnak, de ez már derüljön ki a regényből. Az Idorut elolvassva bárki foglaltat alkozhat arról, mivé válhat világunk, ha nem vigyázunk rá.

JOHN GRISHAM AZ UTCA ÜGYVEDJE

KIADÓ: MAGYAR KÖNYVKIADÓ

FORDÍTÓ: ETEŐI PÉTER

ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1990 (MAGYAR KIADÁS: 1990)



A szerzőről – azt hiszem – mindenki hallott már, hiszen A pelikán ügyírát és az Ügyfél című filmek is az ő regényei alapján készültek. Mivel eredeti foglalkozása ügyvéd, nem véletlen, hogy főként az ügyvédek és a bíróságok világáról szólnak művei.

A történet kezdetén egy ígéretes karrier előtt álló fiatal ügyvéddel ismerkedhetünk meg. Egy hajléktalan vietnámi veterán értelmetlennek tűnő túszejtő akciója – amely tragédiával végződik – elgondolkodtatja saját életéről, értékrendjéről; másrészt zavaró, számára megválaszolatlan kérdéseket vet fel. Mit akart valójában a férfi, és miért éppen egy híres ügyvédi irodát szemelt ki magának? Ezek a kérdések, de még inkább a zavaros válaszok, egyre jobban felkavarják az életét, megintgatják a világról és saját magáról kialakított képét. Mire feleszmél, már nincs állása, megjárta a börtönt és elköltözik a feleségétől. Az utcán találja magát, ahol a rászorulóknak ügyvédeként egyre macacsabbul keresi kérdéseire a válaszokat, miközben igyekszik „ember” maradni. És persze egyre nagyobb bajba kerül...

Érdekes regény, amely többet nyújt egy jól megírt kriminél. A hajléktalanokról ír, de nem szegezi az olvasónak a kérdést: „Te mit teszel értük?” Csupán felveti a problémát: vannak, akik az utcán élnék és segítségre szorulnak.

PHILIP ATHANS BALDUR KAPUJA

KIADÓ: SZUKITS KÖNYVKIADÓ

FORDÍTÓ: HOPPÁN ESZTER

ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1989 (MAGYAR KIADÁS: 1990)



Nem az első eset, amikor egy sikeres szerepjátékból számítógépes játékok készültek, majd regény formában is megjelenik. Elég csupán a Pool of Radiance-sorozatra vagy a Curse of Azure Bonds-ra utalni. Nos, erre a sorsra jutott az utóbbi idők egyik legjobb játéka, a Baldur's Gate is. Természetesen a könyv nem tér el alapvetően a játéktól, de nem is ez a célja. Csupán egy kis életet lehel a programba.

Rögtön az első oldalakon tanúi lehetünk, amint Abdel és nevelőapját megpróbálják megölni. Az árván maradt főhős elindul, hogy munkát találjon magának, és persze bosszút álljon. Útja során egyre nagyobb bonyodalmak közepén találja magát. Valóban egy halott isten fia lenne? Valóban ő az, aki megakadályozhat egy habort? Tényleg van egy, esetleg több testvére, akiket meg kell ölnie? A regény elolvasása után választ kapunk ezekre a kérdésekre és többet tudhatunk meg a játék háttértörténetéről, a nevezetesebb szereplőkről.

Windows-tippek

Norton Utilities 3-4

**„Peter Norton nélkül
ma sokkal kevesebb
informatikus lenne”**

Windows-rovatunkban

az operációs rendszer és a böngészőprogramok után küssé más vizekre evezünk.

Na nem nagyon messzire, maradjunk a már megszokott operációs rendszerünk környékén, hiszen van néhány olyan segédprogram, amelyről érdemes néhány szót ejtenünk. Korántsem vagyok biztos abban, hogy mindenki ismeri és használja, pedig nálam a feltelepítő programok listáján igen előkelő helyen szerepel a Symantec cég Norton Utilities programja.

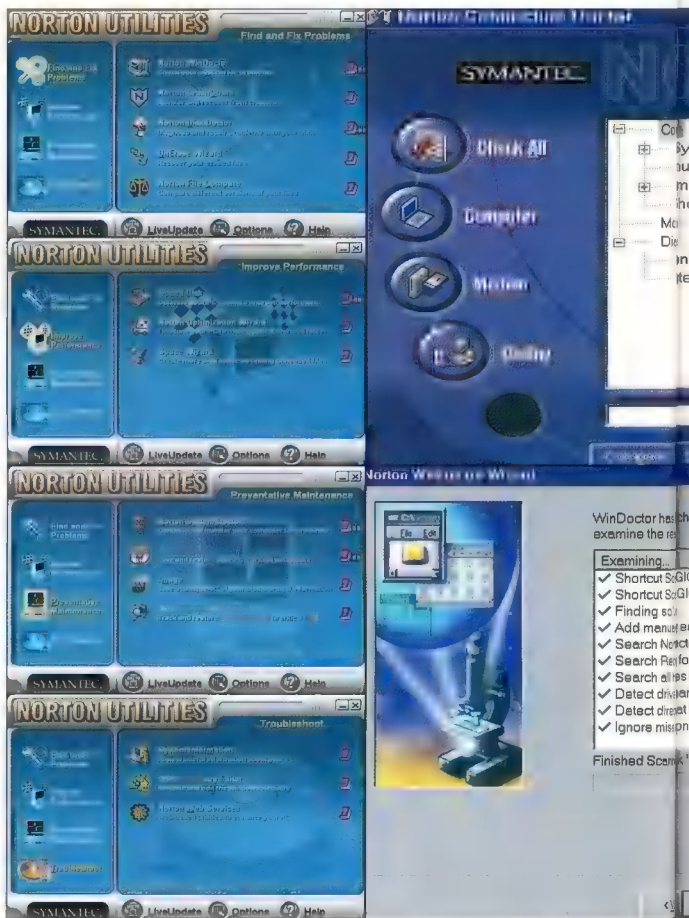
Gondolom, mindenkinek ismerős a név, hiszen még a DOS-os időkben nagy népszerűségnek örvendett a programcsomag. Akkoriban a nyolcas verziójú sikerült eljutniuk a fokozatos fejlesztések alatt. A Windows 95-höz és 98-hoz készült csomag ma a négyes verzióját tart, ami nemrégiben jelent meg a magyar piacon is. Éppen ezért foglalkozunk még a hármassal is, hiszen az az elterjedtebb.

A Norton Utilities 3-ban a különböző segédprogramokat négy fő csoportba osztották, ezek a következők: find and fix problems – a problémák feltárása és megoldása (részei: WinDoctor, CrashGuard, Disk Doctor, UnErase Wizard, File Compare), Improve performance – a teljesítmény növelése (Speed Disk, Optimization Wizard, Space Wizard), Preventative maintenance – a megelőző karbantartás (System Doctor, Rescue Disk, Image, Registry Tracker), Troubleshoot – hibakeresés (System Information, Registry Editor, Web Services). A segédprogramok elindításának megkönnyítéséről egy Integratornak nevezett kezelőpult gondoskodik, innen mindegyik programot egyszerűen elindíthatjuk. Minden egyes programhoz tartozik egy nagyon jó súgó, amelyben megtaláljuk annak leírását, hogyan kell kezelni, milyen beállításokra kell figyelni és mire is jó tulajdonképpen. Némely programhoz még demo-animáció is tartozik, amely röviden bemutatja a funkciókat azoknak, akik nem akarják elolvasni a szöveges helpet...

A fontosabb alkalmazások sorában az első a Norton WinDoctor, ami egy nagyon jó prog-

ram. Tulajdonképpen a Windows korrekt működéséhez szükséges jellemzőket vizsgálja végig, és ha ezekben hibákat talál, szól, majd az esetek 95 százalékában automatikusan ki is ja-

helyre teszi. Én ezt szoktam a legtöbbször használni, rajtam már többször segített így vagy úgy. Igaz, hogy az ActiveX bejegyzésekben már egy frissen felinstallált Windows ese-



vitja. Olyat még nem hallottam, hogy valakinek ennél rosszabb lett volna a gépe, olyat viszont sokszor, hogy jobb. Ha hiányzik néhány file, ha a Windows Registryben hibás bejegyzések találhatók, ha a parancsikonok már nem létező file-okra mutatnak, ha az ActiveX bejegyzései nem megfelelőek, ezeket a program

tén is talál hibákat, úgyhogy ez egy kicsit rájátszás is a dologra, hogy megmutathassák, mindenképpen van hiba, és megérté megvesszünk a programot.

A következő a Norton CrashGuard, ami a csomag telepítése után automatikusan el is indul, és a háttérben figyeli a működő programokat,

WinDoctor has the
examine the re

Examining...

- ✓ Shortcut SGI
- ✓ Shortcut SGI
- ✓ Finding so
- ✓ Add menu
- ✓ Search Net
- ✓ Search Re
- ✓ Search all
- ✓ Detect driv
- ✓ Detect dire
- ✓ Ignore misp

Finished Scan

gépünk. Funkciója annyi, hogy a lefagyott, beállt programokat vagy megpróbálja helyretenni, vagy ha ez nem megy, akkor bezárni. Ezzel sok esetben sikerül is elkerülni a teljes újraindítást. Konfigurálható ez is, megadhatjuk, hogy a 32 bites vagy a 16 bites alkalmazásokat figyelje (esetleg mind a kettőt). Minden lefagyásról naplót készít, így meg tudjuk nézni, hogy melyik az a program, amellyel nincs valami rendben, és hogy milyen jellegű hibát okozott (melyik modulban stb.).

Windows swap file-ját is optimalizálni egy kis-sé. Ez a swap file a Windows virtuális memóriája; elég nagy szokott lenni, hacsak nem korlátozzuk manuálisan. Ennek a töredezettség-mentesítése már többet lendíthet gépünkön.

Az Optimization Wizard szintén gyorsítja a gépet, részben megint csak a swap file manipulálásával, megkeresi az optimális méretet és beállítja azt, utána pedig áthelyezi a leggyorsabb winchesterünkre. Ezen kívül a különböző alkalmazásokhoz szükséges file-okat egy cso-

szereinformációt én még nem láttam egy helyen. Gépünk minden fontosabb részéről kapunk egy nagy halom adatot. Például a videokártya és a monitor összes létező jellemzője, a nyomtatóval kapcsolatos információk stb. Ami különösen jó, az a memóriával kapcsolatos táblázat. Ebben benne van minden olyan program, programrészlet, amely a memóriát foglalja. Megnézhetjük, hogy a Windows alpból, minden alkalmazás vagy program futása nélkül mennyit foglal el. Az eredmény több mint meglepő: 22 MByte! De ezt sok minden befolyásolja. Például a különböző rezidens programok, amelyek már a gép elindulását követően, így legalább el tudjuk dönteni, hogy pl. az Office Irányítópultt-e ére nekünk 5,6 MByteBye memóriát, amelyet folyamatosan lefoglal...

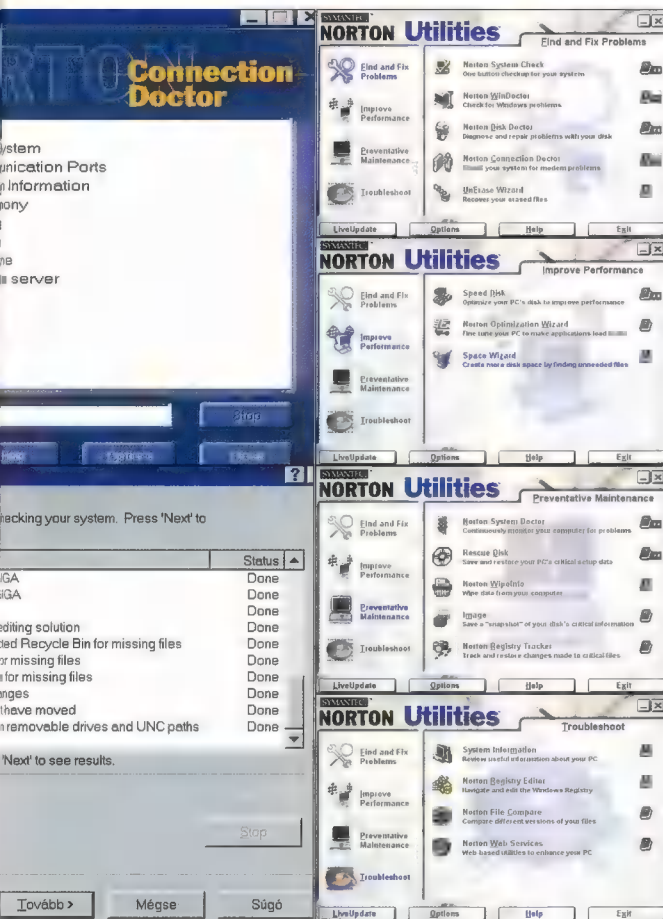
A négyes verzióban elég sok mindent megváltoztattak. Először is sokkal könnyebben konfigurálhatjuk a programot, a különböző opciókat most már ki is kapcsolhatjuk. A hármastan ezt nem tehetjük meg, vagy csak nagyon nehezen, és akkor sem mindent. A CrashGuard és a Utility csomag szétvált, már külön kell megvásárolnunk. Mindenesetre ■ CrashGuardon is javítottak, érdemes beszerezni. Képes a program lefagyasztások elmenteni a munkánkat, még mielőtt az is elszállna vagy a lefagyott program tönkretenné! Sajnos a telepítéskor ■ régebbi verzió eltűnik, úgyhogy más csak az újat tudjuk használni, de legalább a telepítés folyamatjelzője nem ■ megszokott unalmas százezlekes kiíró.

Megjelent egy SystemCheck nevű segédprogram, ez a gépeknek, rendszerüknek vizsgálja, ellenben ■ WinDoctoral, amely csak Windowsra koncentrálni. Nekem lassúnak tűntek a tesztek, ráadásul van olyan, amely egymás után többször lefut – legalábbis az állapotjelzője szerint. Megjelentek összefüggések is a programok között; ha a SystemCheck úgy találja, hogy a winchesteri túlságosan töltözött, hibajavítás gyánant elindítja nekünk ■ DiskDoctor. Azt ugyan már nem követi figyelemmel, hogy el is végzi-e a javítást, egyszerűen úgy veszi, hogy megoldotta a problémát. A WinDoctor is lassult lett egy kicsit, de nem zavaróan.

A Connection Doctor a modemtulajdonosoknak készült. Segítségével megvizsgálhatjuk modemünket és számítógépünket mindenféle hálózati szempontból. Képes ellenőrizni modemünk működését, tárcsázási tulajdonságait. A kapcsolati közbeni jellemzőit is meg tudja vizsgálni, de ehhez fel kell hívnia egy számot, egy Symantec teszt-számítógépet. Sajnos ilyen gép még nincs Magyarországon, egy amerikai számot kell hívniuk.

Bár elsőre nem tűnik soknak a változtatások mennyisége, de miután szinte mindegyik programban eszközöltek néhány változást, mégis egy kifejezetten hasznos programcsomagot kapunk 12 000 forint körüli összegért, ha behúzzuk az új Norton Utilitiesre.

Köszönjük Pál Imre segítségét a Business Software Center Kft.-től



A Speed Disk nevű program arra hivatott, hogy gépünk winchesterét optimalizálja. Tulajdonképpen itt egy viszonylag egyszerű töredezettség-mentesítésről van szó, vagyis ha egy file fizikailag a winchester öt különböző helyén van, akkor az egy helyre kerül és gyorsabban töltődik be. Ami már érdekesebb, hogy képes a

portba rendezi és a winchester elejére helyezi, hogy gyorsabban töltődjenek be. Végül pedig a registryben is változtat, hogy az alkalmazások gyorsabban elérhessék a nekik szükséges bejegyzéseket.

Amiről még szeretnék szót ejteni az ■ System Information, ilyen átfogó és teljes rend-

Hardver-hírek

Az S3 felvásárolta a Diamondot

A PC-s grafikus termékek piacán egyre erősödő trend az integráció – a nagy hal megeszi a kis halat... Az év elején nagy vihart kavart, amikor az addig kizárólag chipset-gyártással foglalkozó 3Dfx Interactive felvásárolta az STB Systems céget, és ezzel előlépett grafikus kártya-gyártóvá. A válasz nem váratott sokáig magára: az S3 június elején bejelentette, hogy 165 millió dollárért felvásárolja a minőségi grafikus kártyáiról, hangkártyáiról, házi hálózati termékeiről és a Rio MP3-walkmanról ismert Diamond Multimédiát. Az S3 elnöke, Ken Potashner szerint az egyesüléssel két fő célt szeretett volna elérni: betörni új termék-területekre, (helyi hálózatok és Internetes alkalmazások), valamint kihasználni a nagy grafikus chipset-gyártó és vezető grafikus kártya-gyártó közötti szoros együttműködést, és az ezzel járó költségsökkentést. Az S3 és a Diamond az eddigi kapcsolatait nem szeretné megszakítani, így az S3 továbbra is kíván chipseteket szállítani a Creative Labs számára, a Diamond pedig folytatja az nVidia Riva TNT2 chipsetre épülő kártyáinak gyártását. A Creative Labs ezt egy kissé másképp látja – ösztöl már nem rendel Savage 4 chipsetet, és leállítja S3 alapú termépalettáját...

Az S3 elkészítette a Savage 4 chipset mobil gépekbe szánt változatát, így már utazás közben is folytathatjuk a játékok kedvenc 3D akciójátékainkkal. A Savage/IX és Savage/MX mobil grafikus chipsetek 16 MByte memóriát kezelnek, és támogatják a valódi 32 bites renderelést, akár 1600x1200-as felbontásban is, valamint a DVD-lejátszás hardveres gyorsítását. A Savage 3D chipsetben debütált S3TC textúra-tömörítő eljárásról itt sem kell lemondani, így a Quake 3: Arena és az Unreal Tournament is teljes díszben pompázhat notebookokon is. Az S3TC eljárásnál is fontosabb újtásnak tűnik azonban, hogy az ígéretek szerint akár öt (!) monitort is képes meghajtani a chipset egyidejűleg. A 3D chipseteknél rendszeresen felmerülő túlméretezési problémát az S3 mérnökei 0,18 mikron méretre és az 1,8 Volt feszültségre való áttéréssel kezelték, így a chipset mindössze 1,5 Wattot fogyaszt. Az első Savage chipsetes notebookok szeptembertől várhatóak.

ACT Labs Gun System

A minőségi játékkontrollereiről ismert ACT Labs a force feedbackes kormány után most a játékokban és játékkonzoloknál már megszokott pisztolyt készítette el PC-hez, Gun System néven. Ez az egység két pisztolyt és egy kézi kontrollert tartalmaz. Két üzemmódban képes működni: ezek egyike, amikor két játékos játszik egy-egy pisztollyal, míg a másik esetben egy játékos egyik kezében egy pisztolyt tart – ezzel célzó – míg a másik kezében egy irányító egységet tartva tud mozogni, illetve forogni a játékokban. A második üzemmód a Gun Systemet ideálissá teszi: first person shoterekkel történő használatra. A Gun System a kon-



zolgépek-nél megszokott eljárást használja, de javítottak rajta, így nagyfelbontású monitorokkal is képes együttműködni, magas képrészítési frekvencia mellett is. A Gun System két helyen kapcsolódik a PC-hez: egy game port kapcsolatot használ, és egy VGA pass-through csatlakozón keresztül kötődik hozzá. A játékokban megszokott túlélési távolság sajnos még nem próbálható ki otthon, de egészen biztos, hogy másfél-két méterrel is működik a Gun System. A berendezés jelenleg még TV-kimenettel nem működik együtt, de már gondolkodnak a megoldáson. A Virtua Cophoz-szerű játékokban már ki lehetett próbálni hasonló kontrollereket, de a Quake-nél és társainál eddig nem volt erre alkalom. A Gun Systemben ezt úgy oldották meg, hogy a pisztolyon a ravasz mellett elhelyezték még egy gombot (pl. fegyverváltásra), míg a kézi egység egy analóg kontrollert és három gombot tartalmaz, így képes helyettesíteni az eger és a billentyűzet kettőjét. A Gun System külön támogatást igényel az egyes játékokban, de mivel standard DirectInput kontrollert, a támogatás megírása nem jelenthet gondot a programozóknak. Az ACT Labs a szélesebb nyilvánosságnak az E3-n mutatta be először a Gun Systemt, azóta nagy az érdeklődés iránta, számos cég akar fejleszteni hozzá játékokat. Eddig konkrétan két játék készült rá, a Die Hard Trilogy 2 és az Ed Hunter. A Gun System ára száz dollár körül indul, és később terveznek force feedbackes változatot is belőle.

Anchor EZLink USB Instant Network Kit

Az Anchor Chips Inc. integrált áramkörök tervezésével foglalkozó san diegoi cég, amelynek egyik újdonsága a címben szereplő termékek. Az EZLinkkel azokat a háztartásokat célozták meg, ahol már több számítógép van, illetve azokat a játékosokat, akik időnként összejönnek egy kis hálózatos játékra. Az EZLink, mint neve is sugallja, egy egyszerűen installálható hálózati megoldás, amely az USB portot használja. Az eszköz installálása gyorsan elvégezhető, mindössze az összekötésre váró gépekre kell a driverét és a szoftvert telepíteni, majd ha ezzel elkészültünk, a speciális EZLink USB csatlakozóval ellátott kábelt kell mindkét gép USB-portjára csatlakoztatni. Az EZLink segítségével nemcsak két gép köthető össze, hanem a gépek egymás után láncba köthetőek, közöttük a kapcsolatot egy-egy EZLink kábel kiépítve – maximum 17 gép köthető így „sorosan” hálába. Az EZLink száz szálszál-köszön IPX/SPX-, TCP/IP- és Netbios-kompatibilis hálózatot hoz létre. A termék rengeteg előnye mellett mindössze két korlátja van: adatátviteli sebessége 5 Mbit/sec, ami játékra és átlagos munkára tökéletesen elegendő.



de nagyméretű file-ok másolása esetén már lassúnak bizonyul, ott a normál LAN jobb megoldásnak számít. A másik probléma az EZLinkkel, hogy az USB/PnP megoldásnak „hála” Win98 alatt hi-bátlanul megy, azonban Win95 OSR2 alatt akadtak vele gondok... A kábel hossza 16 láb, ami kb. 4,5-5 méternek felel meg, azaz enél nagyobb távolság nem lehet két gép között. Az EZLink ára 80 dollár körül mozog jelenleg.

Intel tervek az év végéig, és azon túl

INTEL PC133 SDRAM NÉLKÜL, RDRAM ELŐNYBEN

Az Intel a korábbi tervekkel ellentétben nem támogatja a PC133 SDRAM bevezetését a piacon. Mérnökeik véleménye szerint nem elég megbízható, és ehhez képest nem nyújt elegendő plusz teljesítményt. Külső elemzők véleménye szerint az Intel és a Rambus kötése az RDRAM jövőjét feltételezi, hiszen a konkurens chipset- és alaplap-gyártók széles körben akarnak piacra dobni PC133 SDRAM-ra épülő termékeket. Mindenesetre az Intel-termékek ezentúl vagy az RDRAM-ot vagy a 100 MHz-es SDRAM-ot kezelik.

Az Intel a hangsúlyt a PC133 SDRAM helyett az RDRAM bevezetésére akarja helyezni. A 400 MHz-es RDRAM maximális adatátviteli sebessége 1,6 GByte/sec, míg a 100 MHz-es buszfrequenciával hajtott CPU maximális adatátviteli sebessége ennek fele. 133 MHz-es FSB mellett is csak 1 GByte körüli adatot képes megmozgatni a CPU, így az RDRAM képességei a jelenlegi processzorokkal egy ideig még kevésbé lesznek kimerítve. Ezekkel a tényekkel párhuzamba állítva magas árat, kicsit kétségeket a gyors elterjedését... A helyzetben a Camino chipset által már támogatott AGP 4X szabvány megjelenése javít, hiszen már AGP 2X alatt is szűk keresztmetszetnek bizonyult néha a PC100 SDRAM maximum 800 MByte/sec adatátviteli sebessége. Ez akkor fordulhatott elő, ha a CPU (max. 800 MByte/sec) és az AGP 2X (max. 533 MByte/sec) egyidejűleg és nagy leterheltséget okozva fordultak a memóriához. Az ilyen esetek előfordulásának esélye az 1066 MByte/sec maximális adatátviteli sebességű AGP 4X és a 133 MHz-es buszfrequencia mellett működő processzorok színe lépésével megnövekszik, így az AGP 4X-et kihasználó alkalmazások (pl. 3D-s játékok) esetében nagyon jól jöhet az RDRAM által nyújtott plusz teljesítmény. Amit még érdemes megemlíteni, az az RDRAM elnevezése – háromféle változat kerül piacra a tervezett egygyel ellentétben (PC800, PC700 és PC600 RDRAM), ami a gyártási nehézségek eredménye. Az elnevezésben a szám a frekvencia kétszeresét jelzi, ami az előbbi felsorolás sorrendjében 400, 356 és 300 MHz-et jelent. Az utóbbi két változat azért jött létre, mert a RAM-modulok egy jelentős része nem képes megbízhatóan működni 400 MHz-en, csak 356 illetve 300 MHz-re „lefokozva”. A korábbi (csak RDRAM-ot használó) termékek ellentétben az Intel – biztos, ami biztos alapon – a Camino chipsetbe beépítette két PC100 SDRAM modul kezelését is...

SLOT1: KÜLSŐ IVEN Az Intel tervei szerint a Katmai és Deschutes családál a Slot 1 platform kiűző ágga válik, és nem folytatják a cartridge-os processzorok gyártását. Addig is a következő termékekre számíthatunk az Inteltől:

Pentium III (COPPERMINE) Ez a processzor a jelenlegi Pentium III-hoz hasonlóan a Katmai magra épít, de 256 KByte belső (!) L2 cache van benne, melyet teljes processzor órajel frekvenciával hajt, a Pentium III-nál alkalmazott felezett frekvenciával ellentétben! Az L2 cache-nek tehát már nem kell egy kártyán külön hely, így nem szükséges a cartridge-os Slot1 megoldás... A Coppermine 0,18 mikronos technológiával készül, és 100, majd később 133 MHz-es

változatban kerül piacra. A Coppermine processzorok mintegy 10 százalékkal gyorsabbak a változatoknak köszönhetően (kisebb, de teljes frekvenciával hajtott L2 cache) az azonos órajelű Katmai processzoroknál, ezért a normál PIII (Katmai) processzorok gyártását sem állítja le az Intel.

Socket370-es Pentium III A negyedik negyedében piacra dobja az Intel a 0,18 mikronos maggal gyártott Coppermine processzorokat, amelyek Socket 370 foglalatra illeszkednek. Eleinte csak 100 MHz-es buszsebességgel változatokat hoznak ki, melyet jövőre követnek a 133 MHz-es verziók. Ezek a processzorok az FC-FPGA-370 változatban készülnek, ahol a névben az FC a Flip-Chip rövidítése. Ez a megjelölés olyan processzorokat takar, amelyeknél a magot nem fedi fém védőlemez, ehelyett a chip belső felületéhez közvetlenül csatlakozik a hűtő, hogy hatékonyabb legyen a hőelvezetés.

COPPERMINE-128 Az Intel tervei szerint a Celeron processzorok vásárlóinak sem kell sokáig lemondaniuk az SSE utasításkészlet előnyeiről. A jelenlegi Celeronokban a Mendocino mag dolgozik, ami Pentium III plusz 128 KByte belső cache-sel. A jövő Celeronjai a Coppermine-128 nevet viselik jelenleg, és a Pentium II mag és a

128 KByte belső cache mellett az SSE utasításkészletet is tartalmazzák, azaz valójában Coppermine-ok 128 KByte cache-sel... Ezekre a processzorokra 2000 második negyedében számíthatunk.

Socket 418 IDEAL PROCESSZOROS HEMD-REZSE

Az Intel egy vadonatúj foglalaton dolgozik Socket 418 néven, amely várhatóan jövőre debütálhat, és dual processzoros rendszerekbe szánják. A Socket 418 felülről kompatibilis a Socket 370-el és 48 plusz tűt tartalmaz.

1020 CHIPSET (CAMINO) Az Intel 810 nagytestvére – 100 és 133 MHz CPU órajel-támogatás, AGP 4X üzemmód-támogatás, RDRAM és PC100 SDRAM hasz-

nálata jellemzik ezt a chipsetet, amelyre épülő rendszerek októbertől kezdve várhatók.

810A CHIPSET A már piacon levő Intel 810 egyik utódja a 810e, amely annyiban tér el a normál 810-es chipsetről, hogy támogatja a 133 MHz-es CPU órajel-frekvenciát és a 133 MHz-es display cache buszt.

SOLAMO Szintén a 810 chipset utódja, a 810e továbbfejlesztése: használja az Intel új Command per Clock technikáját és támogatja az AGP 4X üzemmódot egy külső AGP buszos kártyán, viszont a chipset nem támogatja az RDRAM használatát (ez elég furcsa, ismervé az Intel RDRAM-mal kapcsolatos terveit).

CHARLIE

BALATI Computers Bt. 1146 Budapest, Thököly út 88.

Midí ATX, Epox VIA MVP3-G alaplap, AMD 6K2-350 MHz,
64 MB/100 SDRAM, 1,44 MB HDD, Q4.3GB CR-A HDD, ATI RageProII-C
8MB AGP Belinea 15" monitor 102010 (36v gar.),
SONY 40 x CD-ROM, SB64PCI hangkártya, 105 gombos billentyűzet, egér

129.000,- + 25% ÁFA

OTP részletfizetési lehetőség!!!

ÁTÉPÍTÉS: EPOX + AMD 350 29.900 FT-TÓL

Internet szolgáltatás: 2000 Ft+ÁFA-tól

Tel./fax: 341-5343, 06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com www.balati.hu

Nyitva tartás: H-P 9-17 h-ig

Hardver hírek

AMD K7: Athlon

Az AMD mintegy másfél évvel ezelőtt hozta nyilvánosságra az új, hetedik generációs processzorának gyártásával kapcsolatos terveit. Azóta eltelt időszak alatt sokszor és sok minden változott a kiinduló elképzelésekhez képest. Legutóbb a CeBIT-en volt szerencsénk látni egy, már működő K7-változatot, és mostanra eljutottunk oda, hogy az AMD megkezdi a K7 processzorok sorozatgyártását, így azok július végéig a boltokba kerülnek a tengerentúlon, Európában pedig a tervek szerint e hónap elején. Induláskor a processzort az AMD austin, Fab25 üzemében kezdik el gyártani, és 2000 első negyedévében kapcsolódni várhatóan a Drezdában felépített új Fab18, amely már 18 mikronos gyártási méret elérésére is képes. A K7 az első tervek és a sorozatgyártás közötti időszakban számos kódnevet kapott, de végleges elnevezése Athlon lett, amivel az AMD a K7 bajnokhoz méltó teljesítményre szeretne utalni...

A K7 processzor számos területen használ új technikákat vagy fejlesztést tovább már meglévőket, ezért érdemes ezekre egyenként, külön ki térni. Az AMD K7 processzor 184 mm² alapterületű és 22 millió tranzisztort tartalmaz – mindkét adat kiemelkedően magas értéknek mondható.

PIPELINED DESIGN

A K7 egy úgynevezett super-pipelined processzor, ami leegyszerűsítve a következőt jelenti: képzeljünk magunk elé egy gyártósort! Ha az egyes végrehajtandó feladatokat feldaraboljuk kisebb, elemi tévekenységekre, azzal felgyorsítható az egész folyamat. Ennek az alapja, hogy ha az egyes embereknek egyszerűbb feladatokat kell elvégezniük, akkor gyorsabb időben tudják azt elvégezni. A super-pipelining ennek megfelelően azt jelenti, hogy a számításokat kisebb elemi műveletekre daraboljuk, így megemlethető a működési frekvencia. Az AMD processzorokkal kapcsolatban a fő probléma mindig a matematikai processzor (FPU, lebegőpontos egység) teljesítménye volt. A K6 processzor FPU-ja gyorsabb volt ugyan, mint egy azonos órajeli Intel PII-e, azaz gyorsabban tudott egy egyszerű FPU utasítást végrehajtani, de a PII az utasítások felbontásával mégis összességében nagyobb FPU-teljesítményt préselt ki magából. Az első utasítás végeredményének leadása pillanatában már egy másikat számol éppen a processzor, míg egy harmadikat dekódol.

A K7-nél már az AMD mérnökei is ez utóbbi utat választották: a pipelined design révén a K7 három utasítást képes egy órajel alatt végrehajtani, ami az alacsony utasítás-végzéssel kombinálva kiemelkedő FPU teljesítményt ígér; első ízben lehet egy konkurens processzor FPU-ja gyorsabb az aktuális Intel modellénél...

UTASÍTÁS-DEKÓDEREK

A K7 három párhuzamosan működő utasítás-dekóderet tartalmaz – erre azért van szükség, hogy a bonyolult x86 utasításokat is végre tudja hajtani a RISC-alapokra építkező CPU. (A RISC processzorok lényege, hogy csak a legalapvetőbb műveleteket tudják elvégezni, de azokat nagyon nagy frekvencián – a komplex számításokat elemi műveletek kombinálásával reprodukálják. Az x86-alapú processzorok komplex utasításkészletet használnak (CISC), így az azokra írt alkalmazások csak akkor futnak RISC processzoron, ha az tartalmaz dekóder egységet is, amely lebontja a komplex utasítást elemi műveletekre.) Az x86 utasításokat a K7 processzor kétféleképpen kezeli: az esetek többségében – ha azok egyszerű utasítások – direkt útvonalra kerülnek, így egy gyors dekóderhez jutnak. A kisebbséget képviselő komplex műveletek a vektor-útvonalra „térnek”, és ott valamivel lassabban, de dekódolásra kerülnek.

INTEGER VÉGREHAJTÓ EGYSÉGEK

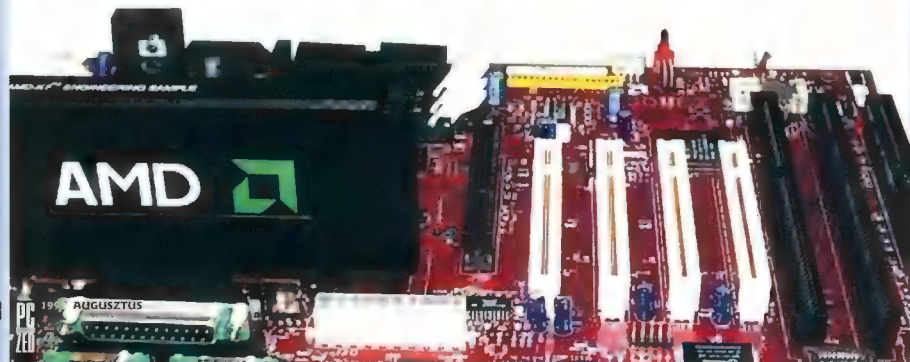
A processzorban három végrehajtó egység és három címgenerátor kapott helyet. Utóbbi gondoskodik arról, hogy a dekódolt utasítások teljes sebességgel kerüljenek végrehajtásra a processzorban. Hogy még optimálisabb legyen a műveletek végrehajtása, beépítettek egy 15 tárral rendelkező utasítás-elosztót is (instruction-scheduler). Ha az egyik végrehajtó egység éppen befejezte a számítását, és az elosztóban levő műveletek között van olyan, amely független a másik két végrehajtó egységben éppen végrehajtás alatt álló műveletektől, azt azonnal elkezdheti végrehajtani a szabad egység.

MATEMATIKAI KOPROCESSZOR (FPU)

Az FPU a 36 elemű utasítás-elosztó révén 36 műveletet tud dolgozni egyidejűleg három végrehajtó egység segítségével, amelyek a következők:

- Pipelined összeadó, kivonó egység (matematikai, MMX és 3DNow! műveletek).
- Pipelined szorozó egység (matematikai, MMX és 3DNow! műveletek).
- Tároló egység.

Az 500 MHz-es K7 processzor FPU teljesítménye 1 GFLOP körül lesz, ami majdnem duplája a PIII 500-énak!



CACHE MEMÓRIA

A K7 processzorban az L1 cache mérete 128 KByte (64 KByte műveleti és 64 KByte adat), ami a duplája a PIII-ban levőnek. Bár a cache méretének növelésével nem áll egyenes arányban a teljesítmény növekedése, de azért ez is hozzájárul az összteljesítmény érezhető javulásához.

A processzor egy kártyán foglal helyet jelenleg, és ott helyezkedik el az L2 cache is. Az induláskor 512 KByte L2 cache-szel szerelt processzorokat szállítanak, de az L2 cache mérete akár 8 MByte (!) is lehet, ami nagy teljesítményű szerverekben jöhet jól. Az AMD K7 cache esetében a méret mellett a másik fontos kérdés az órajel-frekvencia. A Pentium II-esek a CPU órajelének felével hajtják az 512 KByte L2 cache-t, míg a Celeron A-sorozat processzorai teljes CPU-frekvencián teszik ugyanezt, így hiába negyedekadda bennük a cache, a teljesítmény megközelíti a PIII-két. Az AMD K7 esetében az L2-frekvencia programozható – a processzor tudja 1/2, 1/3 és teljes órajel-frekvenciával kezelni az L2 cache-t. Induláskor 1/3 tempóval hajtott L2 cache van a processzorokban, de később kihozzák a nagyobb L2 szorzós változatokat is.

ARCHITEKTÚRA

Az AMD K7 processzor jelenleg a Slot A nevű kártya-foglalat változatban kerül piacra. A Slot A fizikailag megegyezik az Intel által használt Slot 1-gyel (így a K7 beleillik abba is), de elektronikusan nem kompatibilis azazal.

A PC-kben manapság használatos buszrendszerek nagy hátulütője, hogy nem támogatják az aszinkron működést. Ez azt jelenti, hogy a buszhoz csatlakozó alrendszerek órajel-frekvenciája egyforma kell legyen, és ez lesz a busz órajele is. Ez mindaddig jó, amíg ezek a frekvenciák megegyeznek, így nem tartják fel, nem lassítják le egymást. Ha azonban gyors egységek mellé be-

rakunk egy lassabb elemet, pl. egy magas órajelű processzor mellé egy ahhoz képest alacsony frekvencián működő RAM-ot, ezzel a lehetséges maximumhoz képest visszafogjuk a rendszer teljesítményét. Ezen a problémakörön tehető az ún. point-to-point megoldás. Ekkor különböző sebességgel (órajel-frekvenciájú) adat-utak működnek egymással párhuzamosan, és ezekhez kapcsolódnak az egyes egységek memóriájának megfelelően optimalizálva, így már igen hatékonyan használhatók ki többprocesszoros rendszerekben az egyes processzorok, hiszen azokat is különálló egységként kezel a rendszer. Az EV6 busz jelenlegi maximális sebessége alaphelyzetben 200 MHz, de egészen 400 MHz-ig felhúozható. Az eddig elmondottak ismeretében teljesen alapatlan hiedelem volt, hogy az AMD csak 133 MHz-en fogja hajtani a buszt, mert a jelenlegi maximális RAM órajel-frekvencia 133 MHz. A CPU 200 MHz-en kommunikál a buszon keresztül már induláskor is, míg a RAM-ot 133 MHz-en hajtja a busz. Az AMD tervei szerint támogatni fogja a 133 MHz-es PC133 SDRAM használatát, míg az Intel jelenleg a RAMBUS DRAM platform részesíti előnyben. Az AMD tervei szerint a memory interleaving technikát is beveti a nagyobb teljesítmény elérése érdekében. Ez azt jelenti, hogy két 1024 MB-os memóriát függetlenül 1024 MB-os memóriabankot kezel a rendszer, ezek közt osztja meg az adatokat. Ezzel a megoldással megduplázható az adatátviteli sebesség, hiszen külön csatornán áramlanak az adatok.

Összességében elmondható, hogy az AMD a K7 Athlon processzorral úgy tűnik, megtalálta az utat, hogy egy tényleg áttűtő, valódi hetedik generációs processzort dobjon piacra. Az induláskor is magas (500, 550 és 600 MHz) órajel, a pipelined technika használata révén végre kiváló teljesítményt nyújtó FPU, a hatékony cache-kezelés, néhány belső újítás, és nem utolsósorban a nagy áttörést jelentő EV6 buszrendszer együttesen nyújt elegendő alapot, kiváló teljesítményt eredményeznek, ami várhatóan meghozza a sikert az AMD-nek.

A vásárlók és a PC-gyártók egy dologban kell reménykedjenek, hogy a szériagyártásban nem lesznek elakadások, és az AMD ténylegesen, időben tud szállítani. Ha nem ismétlődnek meg az AMD korábbi processzorainak piacra dobása után tapasztalt szállítási fennakadások, a K7 az 1999-es év sikere lehet, annál is inkább, mert a Pentium III nem igazán váltotta be a hozzá fűzött nagy reményeket, és a 3DNow! támogatottsága egészen pozitívan alakult az utóbbi időben.

CHARLIE

	Celeron A	Pentium II	Pentium III	K6-III	K7
L1 cache	32 KByte	32 KByte	32 KByte	64 KByte	128 KByte
L2 cache	128 KByte	512 KByte	512 KByte-től 2 MByte-ig	256 KByte	512 KByte-től 8 MByte-ig
L2 cache sebesség*	teljes	1/2	1/2	teljes	1/2, 1/3 vagy teljes
Gyártási méret	0.25 mikron	0.25 mikron	0.25/0.18 mikron	0.25 mikron	0.25/0.18 mikron
Super-scalar	5 ops	5 ops	5 ops	6 ops	9 ops
Belső órajel	300-466 MHz	266-450 MHz	450-550 MHz	400-450 MHz	500-600 MHz
Specialitás		L2 cache teljes sebességgel	Katmai Instruction Set	L2 cache teljes CPU sebességgel, 3DNow!	superscalar FPU, 3DNow!

* (a processzor órajel arányában). ** Slot 1 és Socket 370 változat

Az első tesztek egyikében 550 és 600 MHz-es K7-esek teljesítményét hasonlították össze Quake 3: Arena alatt. 640x480x16 bit módban a következő frame/sec értékek adódtak:

	K7-600	K7-550	PIII-500
TNT2 ultra 16 bit	73	68	53
Voodoo3 3000 16 bit	70	65	45

AMD-s forrásból származó hírek alapján a harmadik negyedévben már várhatóak a 650 MHz-es K7-esek, a negyedik negyedévben a 700 MHz-esek, míg jövőre az 1 GHz-es K7 processzorok.

AZ ÁRAKRÓL

Európában a K7 augusztus elsejétől lesz kapható, várhatóan a következő áron:

Processzor változat	Ár (angol fontban)
Athlon 500 MHz Slot A	397,15
Athlon 550 MHz Slot A	455,90
Athlon 600 MHz Slot A	679,15

Szintén AMD-s forrásból származó hír szerint lesz a K7-ből is socketes változat, amikor azt érdemesnek látja az AMD.

Tesztelték az AMD K7 550 processzort a Pentium III 550 processzorral együtt Bryce 3D-val, és az eredmények alapján a K7 43 százalékkal gyorsabb volt – ennek megfelelően kevesebb időt vett igénybe a számítás K7-en, mint az azonos órajelű PIII-on.

Hardver hírek

Digitális fényképezőgépek 2. rész

Tesztünk második részében néhány új kamerát mutatunk be: ismét szeretném hangsúlyozni, hogy az itt elhangzó dolgok és vélemények szubjektívek. Ettől függetlenül remélem, sikerül sokak érdeklődését felkelteni, hiszen nagyon jó kis masinák ezek. Nekem, ha fényképezőgépet kellene vennem, biztos, hogy most már nem vennék analóg készüléket...

A különböző gépek és kiegészítők, tartozékok árait külön táblázatban találjátok. Mindegyik csak körülbelül ár, a gépek disztribútortól vagy nagykereskedőtől származnak, kiskereskedelmi forgalomban az árak változhatnak.

Első gépünk a Hewlett-Packard PhotoSmart C30 jelű kamera. Ez az alapgépek közé tartozik, egy egykorra számítástechnikaitól, mint a HP, nem is igazán várhatjuk el, hogy a professzionális piacra törjön be ezen a téren is. A következő tartozékokat kapjuk hozzá az alapsomagban: magyar nyelvű felhasználói kézikönyv, 4 MByte-os memóriakártya, soros link-kábel, négy ceruzaelem, 220 Voltos hálózati adapter, video link-kábel, hordszíj. A hálózati adaptert a kiegészítő fejek segítségével négy különböző szabványú filc aljzatba dughatjuk be, így nem kell aggódunk akkor sem, ha külföldre utazunk, és ott szeretnénk a gépünket aktívan használni. A video link-kábelhez kapunk egy EuroScart átalakítót is, így tulajdonképpen az összes videokészülékhez csatlakoztathatjuk fényképezőgépünket. A kézikönyv elég sokat foglalkozik a fénykép-feldolgozó szoftver kezelésével, amire szükség is lehet, hiszen a program angol nyelvű. Három CD-t is találunk a csomagban, egyrészt egy lemezen a drivert és a kamera saját képfeldolgozó programját, azután egy Microsoft Java Virtual Machine CD-t, ami a maximális Java-kompatibilitáshoz szükséges, és egy jogtisztat (1) Microsoft Picture It! 99 programot. Azt hiszem a tartozékok és programok mennyisége több mint elegendő...

Még mielőtt a gép kezelésébe belemerülnék: a HP Photo Finishing szoftver használata sajnos egy kissé bonyolult. Az

egyszerűbb dolgokat is kicsivel körmönfontabban kell megközelítenünk, ha azt akarjuk, hogy minden működjön. Azt már talán nem is kell említenem, hogy a soros kábelkapcsolat itt is ugyanolyan lassú, mint az összes többi ilyen megoldásnál. Ennek a jelentőségére akkor derül fény, ha a hálózati adaptert nem visszük magunkkal, mégis szeretnénk a képeket a gépünkön tárolni, ugyanis a hosszú átviteli kapcsolat fenntartása erősen csökkentheti az elemeink/akkumulátoraink élettartamát, amelyekből a gép négy darabot követel magának.

Alaphelyzetben egy darab 4 MByte-os SanDisk CompactFlash kártyát kapunk, amire negyven kiselbontású képét rögzíthetünk. Háromféle minőségben rögzíthetjük képeinket a kártyára: normál felbontásban negyvenet, nagyfelbontásban húszat, és nagyon nagy felbontásban nyolcat. A gép legnagyobb felbontása 1152x872, maximum 24 bites színmélységet használhatunk, értelemszerűen ez a nagyon nagy felbontás, a többi pedig feleződik.

A gépet bekapcsolni úgy tudjuk, hogy elhúzzuk az objektívét védő műanyag fedőlapot. A gép fogása kényelmes, a kezelőszervek kézre esnek, talán az egyetlen rossz pont, hogy az objektív kissé közel esik a gép bal széléhez, így eleinte sokszor láthatjuk ujjunkat a képeken, de erre a kézikönyv is külön felhívja a figyelmünket. Összesen kilenc gomb funkcióját kell megtanulnunk ahhoz, hogy profi módon használhassuk a gépünket, de ebben benne van az exponáló gomb és az LCD kijelzőt ki/bekapcsoló gomb is.

Az autolock funkció nem túl gyors, ami azt jelenti, hogy a gép fókuszba állásig várunk kell – kicsit többet is, mint a többi kameránál. Ez időnként idegesítő, de megvan az a hasznos tulajdonsága, hogy valamilyen beállítást, és utána ezzel a beállítással rögzítünk egy képet teljesen más irányból. A vakut a már megszokott üzemmódokban használhatjuk, azaz van automatikus beállítás, van vörös szem redukció, és természetesen ki-, illetve bekapcsolhatjuk mi is. Az automatikus ki/bekapcsolás egészen jól működik,

bár vannak olyan esetek, amikor érdemesebb a vaku nélkül készíteni a képeket, annak ellenére, hogy a gép a fényviszonyok alapján bekapcsolná a vakut. A vaku nélkül készített képek szebbek is lehetnek, úgyhogy érdemes próbálkoznunk vele.

Az automatikus funkció képes a vörös szem redukciót is alkalmazni, bár itt nem az alanyra érkező fény, hanem a kép teljes egészében érvényes fényviszonyok a meghatározóak.

Az expozíciós idő szintén a külső fényviszonyok függvénye, de manuálisan is beállíthatjuk 0,002-től négy másodpercig terjedő i-



dótartam között. Az expozíció növelésével az elkészült kép egyre világosabb lesz, hiszen egyre több fény jut a CCD-re. Ha már szóba kerül a CCD és az expozíciós idő, meg kell jegyeznünk, hogy ez a gép is interlance CCD-t használ a képek rögzítésére. Lehetőse-
günk van egy kétszeres digitális zoom használatára, ami az Olympus kameránál megegyező elven működik, azaz ha az elkészítendő kép felbontása nem éri el a maximumot, a gép képes a CCD csak egy bizonyos területét erő képpontokat rögzíteni, ezzel a nagyítás hatását elérve.

A gép hátulján levő LCD kijelzőt használhatjuk a már elkészült képek megtekintésére. Sajnos ezen a kijelzőn lett volna még mit javítani, minősége nem éri el a versenytársakét. Nagyon kicsi, így az elkészített képből igen keveset látunk, legfeljebb azt tudjuk megállapítani, hogy az ujjunk belógott-e az objektív elé vagy elmozdult-e a kéziközvetítő az expónálás alatt. Használhatjuk keresésként is, de bár ne tehetnénk... Az ilyenkor megjelenő kép csak nagyon messziről hasonlít arra, amit rögzíteni szeretnénk. Az LCD kijelző a gép leggyengébb pontja...

A következő gép a hosszú nevű Canon PowerShot A5 Zoom. A mezőny fizikailag legkisebb gépe, nagyon szimpatikus már ránézésre is. Egy nagyobb nadrágzsebben is elfér, úgyhogy nem kell azon gondolkodni, hová tegyük. Ertől függetlenül olyan ideális méretet sikerült megtalálni a tervezőknek, amivel még abszolút használható a gép, még az objektívet is nehezebben tudjuk betakarni az ujjunkkal, mivel az a bekapcsoláskor automatikusan kimenekedik a gépből. Az objektívet kikapcsolt állapotban egy fém-lapocská védő a koszolóástól, ez a lap is automatikusan nyílik ki. A csomagolás is igen igényes, talán az egyik legszebb dobozban kapjuk. Persze a szép külső nem feltétlenül kell, hogy szép és jó belső rejtse magában...

A legnagyobb és legszimpatikusabb előny, hogy ehhez a kamerához nem kell ceruzaelemeket használnunk, kapunk hozzá az alapsomagban egy Ni-MH akkumulátort és töltőt. Ez nagyon nagy pozitívum, nem is értem, hogy a többi gyártónak miért nem jutott eddig az eszébe... Az rendben van, hogy lehet ceruzaelem formátumú akkumulátorokat is kapni, de ezek egyrészt elég drágák, másrészt kell hozzájuk egy töltő is, amit külön cipelhetünk magunkkal, például nyaralásra... A hálózati tápellátás is az akkumulátor töltőjén keresztül működik: egy speciális adaptert kapunk, amit a gépbe kell helyeznünk az akkumulátor helyére, és az ebből kilógó kábelt lehet az asztali egységhez csatlakoztatni.

A csomagban a következőket találjuk még: a már említett akkumulátor-töltőt a hozzá való akkumulátorral és egyéb kiegészítőkkel, a fényképezőgéppel, egy RCA csatlakozójú videokábel, egy soros kábelt PC-hez és egy másikat Macintosh-hoz, egy 8 MegaByte-os CompactFlash memória kártyát, végül egy csuklóra akasztható pántot. A szoftvercsomagban kapunk egy driver CD-t, amelyen rajta van a PhotoStitch 2.2, TimeTunnel 2.3 és a SlideShowMaker 1.2 program PC-s és Macintosh-on működő változata is – ezekhez két kézikönyv is jár. Egy másik CD-n kapunk egy Ulead Kit nevű csomagot, amely tartalmazza a Ulead PhotoImpact 4.0-s verzióját és a hozzá tartozó kézikönyvet. Nyugodtan kijelenthetjük tehát: a kamera szoftver-ellátottsága elég jó...

De nézzük a kamerát! Tulajdonképpen a kezelése kifejezetten egyszerű, igaz, hogy a kezelési útmutatót érdemes elolvasni, mielőtt még hozzálátunk a fényképezéshez (ez ugyan minden esetben igaz, de volt olyan fényképezőgép a kezeim között, amely annyira egyszerű volt, hogy minden további nélkül magamtól is rájöttem néhány pillanat alatt a kezelésére). A gép üzemmódjai között egy hétéllású telerő-kapcsolóval tudunk választani. Az üzemmódok a következők:

1. Lock, ebben az esetben van a kamera kikapcsolva.
2. Auto mode. Ez a fényképezésre szolgál, de ebben az esetben a gép igyekszik minden jellemzőt (expozíció, fókusz, fehér-egyensúly stb.) automatikusan beállítani. Ennél az üzemmódnál kevesebb kezelőgombot kell használnunk és a beállítások menü-pontjai is mások.

3. Program mode. Ez a fényképezés manuális üzemmódja. Itt minden jellemzőt kézzel tudunk beállítani, akár a menü, akár a kezelőgombok segítségével. Ebben az üzemmódban lehet tömörítetlen képeket is készíteni.

4. Stitch assist mode. Ez a panoráma-képek készítéséhez való. A kijelzőn megjelenik az előző kép és hozzá tudjuk igazítani a következőt. Természetesen utána a géphez kapott szoftver segítségével össze tudjuk fűzni ezeket a képeket egy nagy képpé. Erre a célra külön segédprogramot kapunk.

5. Play mode. A képek megtekintésére.

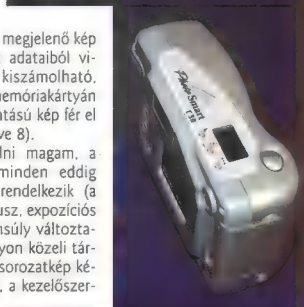
6. Sajtno mode. A rögzített képeket tudjuk megnézni, de ebben az esetben egyszerre kilencet mutat a gép a kis LCD kijelzőn.

7. PC mode. Ez szolgál az adatátvitellel.

A géppel három különböző felbontásban rögzíthetjük a képeket, ötféle minőséget tudunk így elérni. Ez úgy lehetséges, hogy van egy nagy méretű (1024x768) rögzítés, de ezt normál és jó minőségű JPEG tömörítéssel is használhatjuk. Normál esetben egy kép 180 KByte, jó minőségénél ez 80 KByte. A kis méretű képeknel (512x384) ugyanezt az elvet alkalmazhatjuk, ebben az esetben 30 és 60 KByte-os képeket kapunk. Az utolsó a tömörítetlen rögzítési mód, ún. CCD Raw, ez megközelítőleg 900 KByte-os képméretet jelent. Amit máshol nem tapasztaltam: a kép minőségének változtatásakor az LCD kijelzőn megjelenő kép is változik! A méretek adataiból viszonylag egyszerűen kiszámolható, hogy a 8 MByte-os memóriakártyán mennyi különféle felbontású kép fér el (42, 94, 133, 266, illetve 8).

Nem akarom ismételnem magam, a gép tulajdonképpen minden eddig megismert funkcióval rendelkezik (a vaku kezelése, auto fókusz, expozíciós idő állítása, fehér-egyensúly változtatása, makro mód a nagyon közeli tárgyak fényképezéséhez, sorozatkép készítése, video-kimenet), a kezelőszervek is hasonlóak a már tárgyaltakéhoz. A gombok esetétükben vannak elhelyezve, kicsi az esélye annak, hogy valamit akaratlanul bekapcsoljunk, megnyomjunk. Egyedül talán a zoom állítása szokatlanul kissé, legalábbis az eddigi gépekhez képest.

Amit még szeretnék megemlíteni, azok a különbségek, illetve pozitívumok: az LCD kijelzőt már említettem, nagyon jól használható keresésként is, és szép képet ad, mind a fényképezés, mind a visszatekintés alatt. A panoráma képek készítése is elég jó, nemcsak vízszintesen, hanem függőlegesen is készíthetünk képeket, sőt, akár 2x2-es mátrixban is. Ehhez az LCD kijelzőn látszik, hogy most éppen mit fényképezünk és mi volt már eddig. Azonnal tudjuk illeszteni a képeket, mind a panoráma-, mind a mátrix-alaknál. Persze ilyenkor nem látszik minden tökéletesen, de azért annyira részletes a kép, hogy össze tudjuk rakni. Az egyik mellékelt programmal viszonylag egyszerűen össze tudjuk illeszteni az így elké-



szített képeket, de ha szerencsénk van (vagy már profik vagyunk a dologban), akkor a gép magától is képes összerakni a képeket egyetlen nagy fényképpé.

Ami viszont nekem nem tetszett, az a Twain szabványú driver. Ennek segítségével tudjuk a képeket lementeni a gépből, csak hogy ehhez szükség van egy képmánipuláló programra is (amit persze kapunk hozzá). Ez egy számomra kicsit nyakatekert megoldás, érdekes módon a Canon DC210-es fényképezőgépében egyszerűen a Windows Intézőben megjelent egy „meghajtóként” a gép, és onnan simán át lehetett másolni bárhová a képeket, aztán azzal néztük meg, azzal manipuláltuk, amivel csak akartuk.

Nincs a gépben digitális zoom funkció, de én ezt egyáltalán nem hiányoltam. Az utolsó kiemelendő dolog a gép menürendszer.

Eleve az, hogy nem kell minden menüpontot mindig végiglapoznunk, egy nagyon szép és elegáns megoldás. Ez teszi lehetővé azt, hogy legalább három különböző menüpontban állíthatjuk a gép mindenféle jellemzőjét, és mindezt úgy, hogy ha valaki nem akarja állítani a dolgokat, lehet, hogy soha nem is látja ezeket a menüpontokat.

Hátra van még két Agfa fényképezőgép. Mindkét gépben a CCD maximális felbontása 1,3 millió pixel, azaz 1343x972 képpont. Ennek ellenére mindkét gép a következő négy felbontással tud képeket rögzíteni: 1680x1200, 1280x960 és 640x480. Egy 8 MByte-os kártyára 12, 24, illetve 97 darab képet rögzíthetünk. A fekete-fehér üzemmódot kifejezetten szöveges fényképezésre fejlesztették ki, ezzel könnyen helyettesíthetjük az asztali szkennert, ha szöveget akarunk bevinni a gépünkbe. A legnagyobb felbontású a gép már szoftveres technológiával éri el, ez a PhotoGenie. Nem interpolációval éri el a nagyobb felbontást (ebben az esetben egyébként még nagyobb felbontásnak kellene kijönnie), hanem egy intelligens, saját Agfa-fejlesztésű eljárást használja erre. Ezzel az elkészített képeket „átélti”, és így növeli meg a felbontásukat. Ezen kívül a JPEG tömörítésből adódó képhibákat is kiszűri – ez minden felbontásra érvényes.

Az Agfa-gépek az Olympusnál már megismert SmartMedia memóriakártyákat használják. Kapható floppy adapter is hozzá, ezt már az előző számban discórtémát eleget, sokkal kényelmesebb, egyszerűbb és gyorsabb, mint a soros portot használni. Mindkét géphez az Agfa PhotoWise nevű programját kapjuk meg egy CD-n. Ezt hat különböző nyelven telepíthetjük, sajnos a magyar nincs ezek között. A program kezelése egyszerű, könnyedén áttölthet-

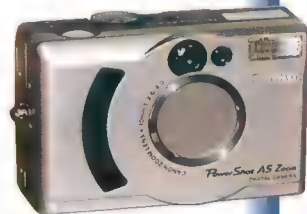
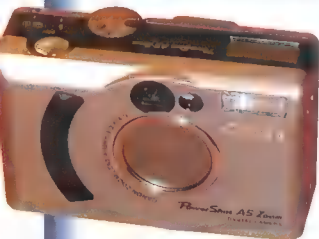
jük elkészült képeinket a számítógépünkre. Egy-egy kép áttöltése után jön az Agfa PhotoGenie. Az áttöltés természetesen soros (azaz lassú). Amikor a programból kilépünk, automatikusan megkérdezi, hogy akarjuk-e törölni a már elkészített képeket. Ez elemeke viszont nem különösebben fogyasztja le az áttöltési folyamat. Egyébként, ha nem teszünk a géppel semmit, felvétel üzemmódban 60 másodperc után, visszajátszás módban öt perc után automatikusan kikapcsol a gép.

Az Agfa ePhoto 1680-as ránézésre egy kicsit furcsa, talán ez a mezőny „legdesignosabb” gépe. Az objektívet és a vakut a gép törzséről le kell fordítanunk használat előtt. Ami nekem hiányzott, az talán ebből a kialakításból következik, de normális kereső

nincs a gépen, csak az LCD kijelzőt használhatjuk a fényképek készítésére. Eddig mindenhol azt írtam, milyen jó, hogy használhatjuk keresőnek az LCD-t is, de attól még egy normál kereső is ugyanúgy szükséges lenne, digitális fényképezés ide vagy oda... Előny viszont, hogy nem kell hajlonganunk a kép készítéséhez, elég a gépet a megfelelő helyzetbe tekernünk,

akár még magunkat is könnyen fényképezhetjük! Ha normál kereső géppel akarunk mindenféle extra szövegből valamiről képet készíteni, bizony magunkat is jól megmozgatjuk. Ez volt a legnagyobb gép a fizikai méreteket tekintve, annyira, hogy két kézzel kell használnunk, ha biztosra akarunk menni.

Az aktuális beállításokat is a kijelzőn követhetjük nyomon kis ikonok formájában, de az ikonokat ki is kapcsolhatjuk. A gép kezelése igen egyszerű, összesen hat gombot találunk az egész gépen, ebből az egyik az exponáló, kettő a zoomoláshoz, egy a gép funkciójának kiválasztásához (Play, Record, Off), egy a kis információs ikonok ki-bekapcsolásához használható, és van egy olyan telerögomb, amivel a beállításokat tudjuk megváltoztatni. Ez szimpatikus, ugyanis a változtatás úgy történik, hogy először benyomunk ezt a gombot, aztán kiválasztjuk a funkciót, amit meg szeretnénk változtatni, megint benyomjuk, erre megjelenik az összes választási lehetőség (ez maximum négy), odatekerünk az általunk kívánt részhez, és újra benyomjuk a gombot. Ez egészen praktikus és könnyen kezelhető, hiszen mindehhez egyetlen gombot kell használnunk, nem kell keresgélni a megfelelőt. Viszont ha sok mindent meg szeretnénk változtatni, az tovább tarthat. Ezt a gé-



pet négy ceruzaelemmel vagy hálózati adapterrel üzemeltethetjük. A hálózati adapter nem alaptartozék, viszont számomra meglepő módon elég sokáig bírja a négy elemmel, igaz, Olympus Camedia ceruza akkumulátorokat használtam a géphez, amit nyilvánvalóan kifejezetten digitális fényképezőgépek használatára fejlesztettek ki.

Ennek a gépnek a funkciói nagyjából megegyeznek a már megismertekkel. A vaku üzemmódjai is a szokásosak (kikapcsolt, bekapcsolt, vörös szem, automata). Használhatunk háromsoros folyamatos optikai zoomot, vagy kis felbontás esetén kétszeres digitálisat. Van egy éjszakai üzemmódja is, ezt sötétebb szobákban vagy éjszakai kültéri képeknél érdemes használnunk, nagyobb fényérzékenységre állítja magát a gép ilyenkor, és igen jó képeket tudunk vele készíteni rossz körülmények között is. Ebben az esetben ugyan megváltozik az LCD viselkedése, majd nem olyan gyenge minőségű lesz, mint a HP gépé...

Készíthetünk panorámaképeket is, de erre a kézikönyv is azt ajánlja, hogy használjunk állványt, hiszen nekünk kell manuálisan ■ megfelelő képeket elkészítenünk – viszont felvehetünk olyan képet ezzel a szobánkról, ami olyan, mintha az egész egyben lenne, egy folyamatos kép, ami önmagába visszafut.

Van egy menü-alapú konfigurálási lehetőség, itt (az alapbeállításokon kívül) elég sok funkciót tudunk automatán állítani. Az automata önkidőztetőt öt és tíz másodpercre állíthatjuk, ha használni szeretnénk. A fókuszálási beállítását is megváltoztathatjuk, legalábbis olyan szinten, hogy automata, makro (nagyon közeli), 1 m, 2 m, 5 m és végtelen. Ezzel némileg tudjuk befolyásolni elkészült képeink minőségét. Az expozíciót is bő választékban variálhatjuk, egyszerűen 0,002-től egészen fél másodpercig, ráadásul ezt még manuálisan állíthatjuk be. A finomhangolót, illetve a rekesznyílást is állíthatjuk három lépésben, ezzel is ■ CCD-re jutó fény mennyiségét szabályozva. A fehér-egyensúlyt úgy tudjuk változtatni, hogy valamire ráíranyítjuk az objektívet (egy fehér lapra érdemes), és az alapján állítja be magát a gép, amit aztán el lehet menteni, hogy ezt használja a későbbiekben. Csatlakoztatunk külső vakut, és ennek a jellemzőit is megadhatjuk a gépnek. Természetesen van teljesen automata üzemmód is, ebben az esetben minden jellemzőt az aktuális helyzetnek megfelelően állít be ■ gép.

Az utolsó gép az Agfa egyik legújabb modellje, az Agfa ePhoto CL50-es – ennek megfelelően szolgáltatásaiban igen jó helyen helyezkedik el. Tulajdonképpen sok mindenben hasonlít az előző gépre, de sok plusz szolgáltatása is van, amelyeket érdemes megemlíteni. Az alapfelszereltsége nem rossz (tok, szíj, egy 8 MByte-os SmartMedia memóriakártya, négy ceruzaelem, soros kábel, Macintosh-hoz átalakító, videokábel), de sajnos az alapsomagban itt sem kapunk hálózati adaptert.

A hálós LCD kijelző jó minőségű, mindenféle fényviszony mellett használható. A kijelző fölött van egy kis felnyitható ajtó, ami azt a célt szolgálja, hogy a napfényt felhasználhassuk, vagyis szabad ég alatt képes a gép a kijelzőt kis fényerőn üzemeltetni, és a napfényt hívja segítségül ahhoz, hogy használhassuk. Ezzel is az elemek élettartama növekszik. A felbontások és a rögzíthető képek száma az előző kamerával egyező, a szük-

séges felhasználói program is ugyanaz. Mindazt tudja, mint az 1680-as, valamint még a következőket:

640x480-as felbontásban tud sorozatfelvételt készíteni, nem túl gyors mozgás fázisait tökéletesen rögzíthetjük ily módon. Ebben a felbontásban használhatunk digitális nagyítást, ezzel együtt már akár hatszoros nagyítást is el tudunk érni, ami kettőtől hatig folyamatosan változtatható. Van külső vakuszinkron, ilyenkor a gépbe épített vaku villanása aktiválja a külső vakut. Értelemszerűen csak olyan külső vakut tudunk használni, ami rendelkezik villanófény-szenzorral.



A beállítási menüpontok nagyon hasonlóak az előző Agfa-géphez, de van néhány plusz dolog, ami csak itt jelenik meg. A fókusz és expozíció beállításai lehetőségei ugyanazok, de megjelenik egy fénymérési beállítás is. Ennek segítségével megváltoztathatjuk a fénymérési módot, használhatunk közép súlyos fénymérést: ilyenkor a gép megméri ■ kép egészén a fényt, és a középő területet hangsúlyozza. Lehet egy 64-es mátrix alapján is ■ fényt mérni, itt az összhatás alapján állítja be az expozíciót. Végül van egy „spot” variáció, ebben az esetben a gép kizárólag a kép közepének egy pontján mér ■ fényt.

A fehérszín-egyensúly állításának is vannak újabb opciói, használhatunk négy különböző előre beállított értéket (napfény, felhős, lámpafényes és neonfényes), illetve beállíthatjuk manuálisan a rendelkezésre álló fényviszonyok szerint. A visszajátszásnál megjelenő menüben is találhatunk néhány újdonságot. A képeket a már szokásos módon (egyenként, egyszerre többet és folyamatos egymásutánban) tekinthetjük meg. A képeket törölhetjük egyenként, egyszerre többet vagy mindet. Lehetőségünk van az általunk kijelölt képek levédésére is, sőt, a képekhez rögzíthetünk hangfelvételt, amolyan memo-jelleggel, például, hogy melyik kép mit ábrázol. Utána ezt ■ csatlakoztatott számítógépen vagy TV-n (ha van hangbemenete) tudjuk meghallgattatni. Olyan videokábel kapunk a gép mellé, amelynek video- és audio csatlakozója is van.

Csatlakoztatunk a géphez nyomtatót is, és közvetlenül a fényképezőgépből ki is nyomtathatjuk az elkészült képeket. Nyomtathatunk egyszerre, egyenként vagy csoportosan is, de sajnos ezt a részt nem volt lehetőségem kipróbálni.

Kissé nehéz dolgom van a két cikk után, amikor ítéletet kell(ene) mondanom a gépekről. Nekem a legszimpatikusabb gép a külső és belső tulajdonságai, valamint az ára alapján a Canon PowerShot A5 Zoom volt. Egyetlen dolog szól ellene, a viszonylag kis felbontás, de aki úgy gondolja, hogy ez neki elegendő, annak ezt ajánlom. Visszont a legszebb képeket egyértelműen az Agfa ePhoto CL50-es géppel készíthetjük. Az egyéb plusz szolgáltatásokban, energiagazdálkodásban szintén első és még az ára is (viszonylag) elfogadható. Az Olympus 1400-as sorozatának véleményem szerint van még mit

fejlődnie, de az biztos, hogy nagyon ígéretes a progresszív CCD technológia...

Szeretném megköszönni Borszédi Sándor kollégámnak a HP gépet és a szíves közreműködést, valamint a HRP Hungary Kft. (1133 Budapest, Véső u. 5-7., Tel.: 452-4600) legszebb munkatársójának, Jachimek Krisztinának az Agfa és Canon gépeket, illetve a segítségét. Nélkülük ez a cikk nem készülhetett volna el.

CSOKI

Hewlett-Packard PhotoSmart C30	170 000 Ft
Agfa ePhoto 1680	168 000 Ft
Agfa ePhoto CL50	184 000 Ft
Canon PowerShot A5 Zoom	139 000 Ft
8 MByte-os CompactFlash memóriakártya (HP vagy Canon géphez)	12 000 Ft
20 MByte-os CompactFlash memóriakártya	24 000 Ft
Párhuzamos portra kötelező CompactFlash adapter	24 000 Ft
Ceruza akkumulátor és töltő Agfa géphez	12 000 Ft
Hálózati adapter Agfa géphez	14 000 Ft
8 MByte-os SmartMedia memóriakártya Agfa géphez	8 000 Ft
16 MByte-os SmartMedia memóriakártya	16 000 Ft
Floppy adapter	24 000 Ft

Hardver hírek

Minden, amit tudni akartál a nyomtatókról 3.

TINTASUGARAS NYOMTATÓK

Az alapok megismerése után ■ első printer-típus, amit részletesen kivesézünk, ■ tintasugaras nyomtató, és annak különböző változatai. Miután elsősorban ez az a típus, amit az egyszerű, otthoni felhasználók is vásárolnak, ezért ezzel foglalkozunk a legtöbbet.

A tintasugaras nyomtatók által nyújtott minőség valahol a mátrix- és a lézernyomtató között volt eddig, de az új technológiáknak köszönhetően a tintasugaras nyomtatók kezdik megközelíteni a lézernyomtatók minőségét. Természetesen csak a hasonló árfekvésű nyomtatókat vehetjük össze, hiszen egy több millió forintos lézernyomtató könnyedén túlszárnyalja a százezeres tintasugaras nyomtató minőségét. A tintasugarasok két fő típusát lehet megkülönböztetni, az egyik a buborék-technológiát használja, a másik pedig a piezo-technológiát.

A tintasugaras nyomtatókat leginkább ott használják, ahol lényeges szempont a csendes működés, a kép minősége, és természetesen a beszerzési és fenntartási költség – hiszen lézernyomtatóknál jóval olcsóbban kapjuk ugyanazt a nyomtatási minőséget, illetve a színes nyomtatás esetén sokkal olcsóbban nagyon jó minőségű képeket készíthetünk. A tintasugaras nyomtatók egyik legnagyobb előnye, hogy a színes nyomtatást igen jó ár-értékviszony mellett teszik lehetővé. Többek között ez a tényező is hozzájárult ahhoz, hogy ma már egyre több tintasugaras nyomtató van üzemben, és számuk folyamatosan nő. A tintasugaras nyomtató alacsony nyomtatási költsége és kiváló nyomtatási minősége széles körű felhasználást tesz lehetővé. Továbbá alkalmas számítógépes grafikonokról, valamint scanner vagy digitális kamera által számítógépre vitt fotókról készített másolatok nyomtatására, ami azt jelzi, hogy alkalmazhatóságának köre egyre bővül.

Napjaink tintasugaras nyomtatói a „szükséglet szerint történő cseppentés” elvén működnek. Egyenként irányított, nagyon kicsi, különálló tintacseppekből bármilyen rajzolat összeállítható. Egy tintasugaras nyomtató számára meghatározó technológia a tinta szabályozása, vagyis az a képesség, hogy egyforma tintacseppeket pontosan a megfelelő helyre és nagy sebességgel lövelljen a papírra. A tinta szabályozása alapvető tényező az új nyomtatótípusok esetében is. A tintasugaras nyomtatók a nyomtatófejből lövik ki a papírra kerülő festékcseppeket. A nyomtatófej több tintakilövő nyílást is tartalmaz, ezeknek a fúvókáknak nevezett nyílások száma igen változó (akár 128 is lehet). A két legelterjedtebb tintakilövési eljárás az EPSON által kifejlesztett piezoelektromos módszer, illetve a Canon, valamint a Hewlett-Packard által támogatott és kitalált buborékos (bubble jet), vagy más néven termikus tintakilövési módszer.

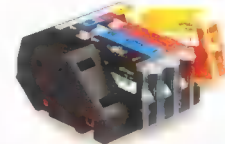
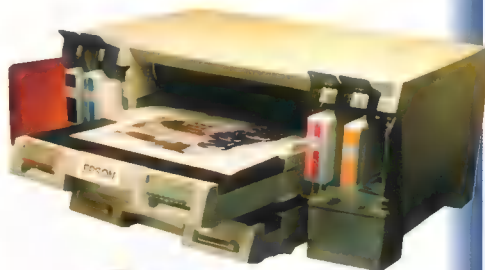
■ BUBORÉK JET TECHNOLÓGIA

A buborék-technológiára épülő tintasugaras készülékkel készült nyomtatást felismerni a majdnem tökéletesen fekete, de enyhén „szórós” szélű betűkről, valamint a sima, bár néhol a papírt nedvesen feldomborító

felületről. Ezeknek a nyomtatóknak a nyomtatási minőségét befolyásolja:

- a készülék típusa,
- a nyomtató maximális felbontása,
- hogy milyen felbontást használunk,
- egyéb technikai jellemzők,
- a papír felületi minősége és fajtája,
- a nyomtatófej tisztasága,
- a készülék állapota,
- a festék minősége.

A buborékos módszerrel egy fűtőellenállással felmelegítik a fúvóka végét, aminek hatására a tinta párologni kezd, és gázbuboré-



rékká alakul, a be-
következő nyo-
másműködés
pedig egy tinta-
cseppet ló ki a pa-
pírra. Ezután csökken
a hőmérséklet, az ezzel
járó nyomáscsökkenés
olyan mennyiségű tintát
szippant be a tartályból a
fűvókába, amely megegyezik a
túlnyomás révén kilőtt tinta men-
nyiségével. Ezért a buborékos nyom-
tatófejek működése egy hő-elem me-
legítésének és hűtésének gyors vál-

a piac ezzel kiegyenlítődt. A nyomtatási minőség
tökéletesítésére irányuló verseny eredményeként
született meg az a modulációs eljárás is, amely a ki-
lőtt tinta mennyiségét szabályozza. Ennél a mód-
szernél a fűvókák átmérője nem állandó, ami lehető-
vé teszi változó méretű cseppek előállítását. Ezáltal
szemmel láthatóan javul a felbontás, különösen
színes nyomtatók esetében.

Egészen új, de sajnos kissé drága volta miatt
csak szűk körben alkalmazott technológiát kép-
visel a szilárd festék kiölvésén alapuló eljárás.
Az itt használt tinta szobahőmérsékleten szilárd,
fellüthető állapotban pedig folyékony hal-
mazállapotban van jelen a festéktartály belsejé-
ben. Kiölvés után a festékcseppecske a környezet hűvö-
sebb levegőjével érintkezve megszilárdul, és ahelyett, hogy beszi-
vódna a papírba, lerakódik annak felületén. Az eredmény: fokozott
pontosság, valamint a folyékony tintát használó nyomtatókra ki-
sebb-nagyobb mértékben jellemző elmosódás teljes megszűnése.
Mégval azonban e figyelemre méltó technológiának is a maga ko-
moly hátránya: a nyomtatás megkezdése előtt fel kell fűteni a fes-
téktartályt, márpedig az ideális hőmérséklet eléréséhez akár egy
órás (!) fűtésre is szükség lehet. Éppen ezért ezt a nyomtatófajtát ál-
talanban állandóan bekapcsolt állapotban tartják.

A tintasugaras nyomtatás előnyei jól ismertek: kiváló nyomata-
si minőség, elfogadható ár, csendes működés. Viszont a csen-
des működéshez hozzátartozik az is, hogy zajt kelthet a nyom-
tatóban akár a nyomtatófejet mozgató léptetőmotor, illetve a
papírmozgató mechanika is, tehát nem lehet teljesen néma
nyomtatásról beszélni (egyelőre). Ami a technológia hátrányait
illeti, említettük, hogy a legjobb nyomtatási minőség eléréséhez
speciális papír szükséges, de ugyanakkor meg kell említeni azt is,
hogy a papíron kívül más hordozókra is nyomtathatunk (pl.
az írásvetítőknél használatos fóliára)! Sajnos még a legjobb tin-
tasugaras berendezések által nyomtatott szöveg betűinek széle
is recézettebb, mint akár egy 300 DPI-s lé-
zernyomtatóé, de ez a „cakkosság” nem

tozásán alapul, oly mó-
don, mint amikor egy iz-
zólámpát ki-be kapcsol-
gatunk. Ennek a rendszer-
nek velejárója a nyomtató-
fej relatíve rövid élettartama.
Éppen ezért a buborékos nyom-
tatók legnagyobb részében cse-
rélhető nyomtatófej van, amelyet
a tintapatron kifogyásakor (kb. egy-
millió karakter után) egyszerűen el-
dobunk. Vannak azonban olyan bu-
borékos nyomtató rendszerek is, ame-
lyeknél százmillió karakterre elegendő
nyomtatófej és cserélhető tintapat-
ront alkalmaznak. Eleinte a buborékos
technológia uralta a piac mintegy 95
százalékát, de amióta az EPSON néhány
ével ezelőtt bejelentette a többértégy nyom-
tatófejet, amellyel jelentősen sikerült a nyom-
tatási minőséget javítania –

olyan mérvű, hogy ne használhassuk
akár üzleti célokra is. A tintasuga-
ras nyomtatók szürkeárnyalatos ké-
pei viszont gyakran szebbek, mint
a lézer- és LED-nyomtatóké! A
festék beszáradásával és a fűvókák
eldugulásával kapcsolatos korábbi
problémák mára teljesen megszün-
tek. Sőt, a nyomtatáshoz használt
festék is jóval tartósabb, mint volt,
ezért a vele készült dokumentu-
mok élettartama is meghosszab-
bodott. A megbízhatóság ma már
nem jelent problémát a tintasuga-
ras gépek esetében. Vállalati,
irodai alkalmazásoknál viszont
kénytelenek eltérni a gyorsabb és egyre
olcsóbb lézernyomtatók fölényét. A színes
tintasugarasok mindenféle grafikát vonzóbbá tesz-
nek, és olyan szoftverek tartoznak hozzájuk, amelyekkel
az udvözlőkártyától a pólokat díszítő ábrákig szinte
bármit kinyomtathatunk.

Egy jó nyomtatóval szemben fontos követelmény,
hogy az alapfeladatok, például a papír betöltése és a
festékpatron cseréje egyszerű legyen. Érthető módon a
könnyen használható vezérlőszoftverekre is szükség
van, amivel olyasféle bonyolult lehetőségek is beállít-
hatók, mint például több kicsinyített oldal nyomtatása
ugyanarra a lapra.

PIEZO-TECHNOLÓGIA

A legtöbb gyártó lemondott a piezo-technológia fejlesztéséről, mivel a gyártási folyamat igen bonyolult és költséges volt. Az EPSON cég döntött a fejlesztés mellett, és a piac jelenlegi helyzete alapján azt mondhatjuk, hogy nem volt felesleges a befektetett tőke és energia. Az eredmények világosan láthatók: egyszerű nyomtatási eljárás, sebesség, gazdaságosság, nyomtatási minőség és környezetbarátság.

A piezo-technológia egyszerű minősége és alacsony nyomtatási költsége folytán radikálisan rázta meg a tintasugaras nyomtatók piacát. A tesztek biznysága szerint a piezo-technológia adja a ma elérhető legjobb nyomtatási eredményt kategóriájában. A karakterek körvonala tiszta, éles, szatellit cseppek nélküli, olyan, mint a lézernyomtatóké, fedettségük egyenletes, formájuk határozott. Ez a tintacsepp-képzés és kilövés módszerének köszönhető.

A piezo kristály elektromos feszültség hatására megváltoztatja térfogatát. Több tulajdonsága miatt is tökéletesen alkalmas nyomtatófej céljára:

- jól vezérelhető,
- szerkezeti kifáradás nélküli nagy szilárdság,
- igen alacsony reagálási küszöb,
- széles szabályozási tartomány,
- terhelhetőség, robusztusság.

A piezo kristálynak nincs válaszdíó-késése, és igen magas frekvencia érhető el vele. Röviden: a piezo kristály rendkívül robusztus, nagy nyomást bír ki, gyorsan és széles sávban reagál. Ezeket a tulajdonságokat kihasználva hozták létre a kutatók a többretegű működtető fejet. A többretegű a rendkívül kis helyen több, mikroszkopikusan vékony piezo lemezke kombinációját jelenti – noha a működtető fej több ezer piezo szálból áll, átmérője csak néhány század milliméter! A tintasugarak tetszőlegesen helyezkedhetnek el, ezáltal sokkal nagyobb felbontóképességet lehet elérni, mint a termikus elven működő nyomtatófejeknél. A nyomtatott áramkört lapon elfér a nyomtatófej, és egy fekete fedél alatt a vezérlő elektronika és a tintapatronnal való összeköttetés. Ez az egész így együtt kevesebb helyet foglal el, mint például egy tús nyomtatófej önmagában és mindössze néhány gramm súlyú.

A többretegű működtető fej mikroszkopikus lemezkei az elektromos impulzus hatására megnyúlnak (az impulzus hossza mindössze öt mikroszekundum). Ezután a nagy rugalmasság következtében a fej visszanyeri eredeti méretét. A rendkívül gyors reakcióidő teszi lehetővé a 20 kHz-es kilőési frekvenciát, ami négy-ötöszöröse a hagyományos, termikus tintasugaras fejekkel elérhetőnek. A kilőési nyomás rendkívül nagy, kb. százszorosa a buborék technológiánál használatosénak, ugyanakkor, sokkal kisebb energiára van szükség, mint a hő-elem melegítéséhez.

A piezo nyomtatófejek a kristálydeformáció elvén működnek, ami nem jár kopással. Emiatt a piezo nyomtatófejek legalább egymilliórdik karakter kinyomtatására képesek. A ma használatos többretegű működtető fejek állandó nyomtatófejek, nincs szükség a cseréjükre. Az ilyen nyomtatók élettartamát minimálisan 75 000 oldalnyira tervezték. Ez az érték jelentősen felülmúlja a buborék-technológia értékeit. Továbbá ezek a nyomtatófejek nem kerülnek kidobásra, ami szintén előnyükre írható. Az ilyen nyomtatófejeket cserélhető tintapatronokhoz tervezték. Ez már önmagában is költség-megtakarítást eredményez. A buborék-technológiával összehasonlítva végeredményeképpen azt kapjuk, hogy a nyomtatók azonos élettartamával számolva a piezo-technológiával elkészült nyomtató lényegesen olcsóbb. Természetesen igen környezetbarát is, hiszen nem kell az egész nyomtatófejet kidobni, elég csupán a kiürült patronot, ráadásul bizonyos gyártók visszaveszik a ki-gyótt patronokat.



A piezo technológiával készült nyomtatófejek tisztán mechanikus hatással lövik ki a tintát a papírra, ezért ezekben a nyomtatókban víz alapú tintát használnak, ami kevésbé szennyezi a környezetet. A piezo nyomtatók nagyon tiszták, éles körvonalú nyomtatra képesek. Mivel a piezo kristály oszcillációja mindig pontosan definiált értékű, a tintacsepp mérete is precízen meghatározható. A tintasugár ereje nagyon nagy, kb. 20 millió Newton (!) négyzetméterenként. Ez legalább százszorosa a buborékos nyomtatókban levő nyomásnak. A nagy kilőő erő és a tintacseppek precíziós adagolása együtt eredményezi az éles körvonalú, tiszta, interferencia-mentes nyomatot.

Ma az Advanced Meniscus Control (fejlesztett folyadékfelszín-szabályozás) technológiát használják a modern nyomtatókban, ami lehetővé teszi a piezo nyomtatófej kiváló nyomtatási minőségét és nagy nyomtatási sebességét. Ezzel az új technológiával a korábbiakkal összehasonlítva sokkal jobb a nyomtatási minőség és sebesség. Ennek létrejötté köszönhető a viszonylag egyszerű mechanikus tintaszabályozó rendszernek is. Mivel a tintát sokkal inkább mechanikailag, mint hőhatások segítségével szabályozzák, a tintát szükség szerint lehet előre, illetve hátra mozgatni, ezáltal pontos szabályozás válik lehetővé. Továbbá a mechanikus szabályozás lehetővé teszi, hogy a tintát a tervezett módon lehessen a papírra lövellni. A piezo nyomtatófej tulajdonságait az AMC rendszer optimalizálja, amely a folyadék felszín szabályozásának két típusát foglalja magába:

- hátra-előre-hátra (Pull-Push-Pull) sorozat
- erőteljes hátra mozgás utáni kilövelés

A felszíni görbület hátra – előre – hátra mozgását a tökéletes tintacseppek létrehozása érdekében használják. Ez folyamatosan szabályozza a tintát, amíg a fúvókában van, a kilövelés előtt, közben és után. A kilövés előtt a cseppet behúzza a fúvókába, majd erőteljesen kilövi onnan, végül az egész művelet kezdődik előlről. A folyadékfelszín folyamatos szabályozása lehetővé teszi a töké-



letes formájú cseppek helyes irányba történő kilövését. Ezen kívül a művelet frekvenciája olyan magas, hogy kiváló nyomtatási minőséget és nagy sebességet lehet elérni.

A kilövés előtti visszahúzás nélkül a tintacseppek elterhelhet a szabályos formától, ezzel lehetetlenné téve a helyes irányba történő kilövést. A kilövés utáni visszahúzás hiánya a tintacseppeknek nem megfelelő leszakadását és mikroszkopikus méretű tintacseppek képződését eredményezi, amelyeket szitáló vagy szatellit-cseppeknek nevezünk. A folyadékfelszín erőteljes visszahúzása után történő kilövés lehetővé teszi a nagyon kicsi pontok létrehozását.

Kezdetben úgy próbálták a pontok méretét csökkenteni, hogy a fúvóka átmérőjét és a kilövelléshez szükséges feszültséget csökkentették. A kisebb átmérőjű fúvókák azonban hajlamosak voltak az eltömődésre, az alacsonyabb feszültség pedig a cseppek sebességének csökkenését és repülési útjának kiszámíthatatlanságát eredményezte. Ezért fejlesztették ki az erőteljes visszahúzás technológiáját, amely lehetővé teszi kis tintacseppek kilövellését a nagyobb átmérőjű fúvókából. Ez erőteljes hátrahozás utáni kilövellés esetében a fúvóka átmérője változatlan, azonban a kilövellő csepp nagysága szabályozható a kilövellés előtti visszahúzás erősségének változtatásával, vagyis a PPP technológia kiegészítésével hozták létre az egészen kicsi cseppeket.

A színes nyomtatás szemben elengedhetetlen követelmény a gyönyörű nyomtatás készítése. A felhasználók a világon mindenütt a lehető legjobb minőségű nyomtatást szeretnék elérni. A nyomtatás minőségének megítélése meglehetősen szubjektív dolog, azonban az általános felfogás szerint a nyomtatás minőségét az határozza meg, hogy a nyomtatott mennyire képes az aprókéros részletek visszaadására. Ezt a felbontás mérőszáma határozza meg. A legmodernebb, piezo-technológiával készült nyomtatók ma 1440 DPI-s felbontással rendelkeznek. Ez már a nagyon finom részletek visszaadását is lehetővé teszi.

A színes nyomtatás esetében van még három másik tényező is, amelyek szintén nagymértékben befolyásolják a nyomtatás minőségét:

- halftoning (féltónus) eljárás,
- a cseppeknek formálása,
- pontos színvisszaadás.

A tintasugaras nyomtató a nyomdagépekhez hasonlóan négy színt használ: sárga, cian (kékeszöld), magenta (bíbor) és fekete. A szürke fokozatok, a világosabb területek és más színek nyomtatásához a négy alapszín használja külön-külön vagy egymással kombinálva. Ez azt jelenti, hogy a színek és tónusok széles skálájának a négy alapszín segítségével történő visszaadása a tintasugaras nyomtató alapvető adottsága. Természetesen folyamatosan kutatják a színek hű visszaadásának további lehetőségeit.

SPECIÁLIS TINTA ÉS MŰVE

A kiváló minőségű nyomtatáshoz a színvisszaadás nagyon jó minősége elengedhetetlen, ezt a következők befollyásolják:

- a tinta telítettségé,
- az alapszínek egyensúlya,
- a színfordítási eljárás.

Ezek közül elsődleges jelentőséggel bír a telítettség, mivel ez hatással van mind az alapszínek egyensúlyára, mind a színfordítási eljárásra. Meg kell még jegyeznünk, hogy a telítettség függ a használt papírfajtától is. A legjobb színezést olyan papíron lehet elérni, amelyet az éppen általunk használt tintához kifejlesztett bevonattal lát-tak el. Viszont abban biztos mindenki egyetért, hogy egy nyomtatónak a legkönnyebben hozzáférhető (és nem utolsó sorban legolcsóbb) normál papíron is kiváló minőségben kell nyomtatnia. Ennek elérésére használják ma a nagy sűrűségű, szuper felszívódású, gyorsan száradó tintát.

A tinta telítettségét és sűrűségét a tinta parameterei határozzák meg. Ezért az egyik lehetőségünk ezek megváltoztatására a fekete és magenta tinta töménységének megnövelése. Ezzel akár 30 százalékkal nagyobb telítettséget is el lehet érni, illetve a fényállóság lényegesen javul, és elérhető akár normál vagy újrafelhasználó papíron is a kiváló minőségű nyomtatást és élénk színvisszaadást. Mindezek közül minket leginkább az a tulajdonság érdekel, hogy a nyomtató képes különböző papírtípusokra is nyomtatni. Ugyanis normál körülmények között a tintasugaras nyomtatóval a legjobb nyomtatási eredmények speciális bevonattal ellátott papíron érhetők el, mivel a normál és az újrafelhasznált papír viszonylag durva rostjai közé a tinta be tud hatolni és „szörös” foltokat hozhat létre. Ez a probléma különösen gyakori két különböző színű tinta határán, mivel a két szín hatással van egymásra, és a színek összefolyását eredményezi. Ennek a problémának a leküzdésére alkalmazhatjuk a különleges felszívódású tintát, amelyet a papír 10 ms alatt felszív, elkerülve ezáltal a papírra levő rostok hatását a tintára. Ezzel elérhetjük a „szörösödés” nélküli nyomtatást, függetlenül a papírfajtától.

A szuper felszívódású tintának a hátránya a gyengébb színező erő, mivel a tinta mélyen beszívódik a papírba. Itt jön be a képbe a nagy sűrűségű tinták szerepe. A tinták nagyobb sűrűsége csökkenti a tinta beszívódása által előidézett színezési veszteséget, megtartva azonban a mélyebb beszívódás előnyeit. A ma használatos tinták már egyesítik a szuper felszívódás és a nagy sűrűség előnyeit.

Bár a gyorsan száradó tintákat a normál papírokhoz fejlesztették ki, azért használhatók a speciális bevonatú papírokon is, amelyeknek még jobb nyomtatási minőséget érhetünk el. A fotóminőségű fényezett papír – FMFP (Photo Quality Glossy Paper) egy átlátszó réteget használnak, ami felfogja a tintából a festéket. Normál papírok esetében szilikon alapú bevonatot használnak, amelynek a színezést a tintából a bevonat által kivont festék végzi, de a különböző színű tinták a határoknál hajlamosak az elmosódásra. A fényezett papír esetében a színezést javítja az a tény, hogy a festékek az átlátszó rétegen belül nyeli el a papír. A normál bevonatú papírnál a szilikonos bevonó réteg kevés fényt enged át és így a tintáról visszaverődő fény erőssége kicsi. A fényezett papíroknál az átlátszó réteg, amely elnyeli a tintából a festéket, jobban átengedi a fényt a nagyobb fényvisszaverődés érdekében, mint a normál bevonatú papír. Ha növeljük a fényezett papír bevonatának vastagságát, a fényvisszaverődés minősége nem csökken jelentősen, csupán nagyobb mennyiségű tintát enged felszívódni, mint a normál papír. Ezáltal sokkal több pont kerül a papír felszínére és javítja a halftoning képességet.

CSOKI

CD-tartalom

Javában tombol a nyár, ilyenkor nincs is jobb szórakozás, mint a számítógép előtt aszalni magunkat... Aki esetleg képes ellenállni a strand és a vízpart hívó szavának, az jól teszi, ha átbingőszli augusztusi számunk CD-mellékletét. A hónap híre, hogy végre sikerült beszerezni a LucasArts-tól az engedélyeket, így a Csillagok háborúja új epizódja alapján készülő két játék demoja – a The Phantom Menace és a Racer – felkerülhetett a CD-re! Persze nemcsak

ezen két játék miatt érdemes megvizsgálni a CD-t, rengeteg egyéb játékdemo és hasznos segédprogram is helyet kapott rajta. Talán a száguldás szerelmesei jártak a legjobban, hiszen a Castrol Honda Superbikes 2000, a Thrust, Twist 'n Turn és a Jeff Gordon XS Racing Gold demóverziója nekik készült. Szintén nem kell szomorkodniuk a hagyományos – körökre osztott – stratégiai játékok rajongóinak sem, a stílus koronázatlan királyától, az SSI-től két új demo is érkezett, a Panzer General 3D és a Warhammer 40000: Rites of War. Aki az akciót szereti, az sem pihenhet, hiszen a már említett két Star Wars-játék mellett kipróbálhatja a forradalmi újításokkal megtűzt Outcastet és a klasszikus játéktérmi játék, a Sinistar modern feldolgozását is. Az e havi termésből említést érdemel még az X – Beyond The Frontier is, amit sokan nemes egyszerűséggel az Elite folytatásának tekintenek.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.6-os verziójának magyar változata található meg Windows 95 alá. Telepítéséhez futtassuk a CD-ről a CB32H405.EXE file-t, amely a Utility\Internet\Netscape könyvtárban található. Miután telepítettük a böngészőt, nyissuk meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a CD főkönyvtárában lévő olvasssd.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatunk.

ANCIENT CONQUEST

Megamedia Australia – real-time stratégia

Az Ancient Conquest segítségével az ókori Görögországba látogathatunk el, és közelebbi ismeretséget köthetünk a görög mitológia jeles képviselőivel. A program a real-time stratégiai játékok hagyományait követi, a grafika azonban kissé elmarad korunk

elvárásaitól... Aki azonban a játékménetet részesítik előnyben, és nemcsak annak örülnek, ha egy játék csillog-villog, hanem annak, ha jó szórakozást nyújt, örülhetnek az Ancient Conquest nekik szól. Az sem elhanyagolható szempont, hogy a program futtatásához nem szükséges a számítógép erőmű, megelégszik egy közepes teljesítményű számítógéppel is.

CASTROL HONDA SUPERBIKES 2000

Midas Interactive – motor-szimulátor

Ki tudja miért, de a motorversenyes játékok mindig is hátrányban voltak az autós társaikkal szemben. A Castrol Honda Superbikes azonban valószínűleg a motorok felé billenti ismét a képzélembeli mérleg nyelvét, hiszen ennyire lethez és élvezetes szimulátor még nem készült a témában. A program tökéletes élethűséggel szimulálja a világ bajnok Honda RC45-ös motorkerékpárt. Immáron mi is kipróbálhatjuk, milyen érzés 350 km/óra sebességgel döngötni az aszfaltcsíkon, anélkül, hogy életünket kockáztatnánk!



OUTCAST

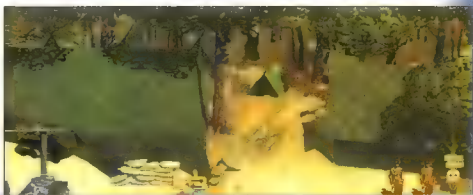
Infogrames – akció/kaland

Az Outcast egy különleges hangulatú és megvalósítású akciójáték. A kivitelezés annyiban különbözik korunk játékaiktól, hogy nem vektorokat, hanem voxeleket használ a grafika megjelenítésére. Ezáltal igen egyedi látványvilágot képes megjeleníteni, ám a technológiából adódóan nem használja a 3D gyorsítókártyák képességeit, így igazán gyors gépre lesz szükségünk, ha teljes szépségében szeretnénk megcsodálni a grafikát. A hangulat és kivitelezés mellett említést érdemelnek még az akciófilmekre jellemző hirtelen kameraváltások.

PANZER GENERAL 3D ASSAULT

The Learning Company – stratégia

Minden idők egyik legnépszerűbb körökre osztott stratégiai játéksorozatának hamarosan megérkezik a teljes verziója, addig azonban be kell érni a demóval. A folytatás legérdekesebb tulajdon-



STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

Activision – akció/kaland

A szeptemberi magyarországi mozi-bemutató előtt némi ízelítőt kaphatunk a filmből a The Phantom Menace demójának kipróbálásával. A játékban a film főbb szereplői közül Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Amidala királynő és Panaka kapitány szerepében próbálkozhatunk a gonosz elleni harcban. Nemcsak az Erőt, hanem ügyességünket és eszünket is használnunk kell a nagy kaland folyamán.

Fel / Le nyíl

Balra / Jobbra nyíl

AS + Balra / Jobbra

SNP + Fel

CHI

X

Space

- / +

1 - 6

Z

Előre / Hátra

Balra / Jobbra forgás

Balra / Jobbra ugrás

Előre futás

Fegyver használára

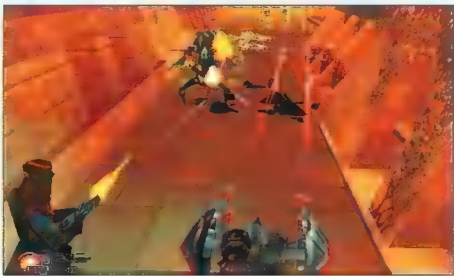
ugrás

„akció” gomb

Fegyverváltás Fel / Le

Fegyverváltás

Erő használata



JÁTÉKEK

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
Ancient Conquest	strat\ancient\ACDemo230.exe	stratégia	P166, 16MB	71 MB
Castrol Honda Superbikes	szimul\castrol\chs2000demo.exe	szimulátor	P133, 16MB	36 MB
Outcast	akcio\outcast\outcastdemo1.us.exe	kalandjáték	PII233, 32MB	94 MB
The Phantom Menace	akcio\phantom\phantommenace_demo.exe	akció	P200, 32MB	64 MB
Episode I Racer	akcio\racer\racerdemo.exe	akció	P166, 32MB	29 MB
Sinistar Unleashed	akcio\sinistar\sinistardemo.exe	akció	PII233, 64MB	104 MB
Panzer General 3D	strat\panzer3\pg3ddemo.exe	stratégia	PII233, 64MB	41 MB
Warhammer 40000: Rites of War	strat\rites\setup.exe	stratégia	P166, 32MB	61MB
Star Trek: Starfleet Command	strat\strek\setup.exe	stratégia	P200, 32MB	100 MB
Jeff Gordon XS Racing Gold	szimul\jeff\jgcsr_gold_demo.exe	szimulátor	P166 MMX, 16MB	15 MB
Thrust, Twist 'n Turn	szimul\ttt\setup.exe	szimulátor	P133, 16 MB	44 MB
X – Beyond The Frontier	szimul\lx\eng.exe	szimulátor	P166, 32 MB	38 MB

sága – a fejlesztett 3D engine mellett – az, hogy táj tökéletesen alkalmazkodik hódításainkhoz. Az erdőket felégethetjük, a repülőtereket és a városokat pedig a földdel tehetjük egyenlővé. A demóban egy pályán tehetjük próbára a tudásunkat.

WARHAMMER 40000: RITES OF WAR

The Learning Company – stratégia

Akik még emlékeznek a klasszikusnak számító Fantasy Generalra, minden bizonnyal örömmel próbálják ki a Rites of War, hiszen ez a játék leginkább a régi kedvence hasonlít. Akik ebből még nem jöttek rá, azoknak elárulhatjuk, hogy a Rites of War nem más, mint egy körökre osztott stratégiai játék. A célunk – mint máskor is – a galaxis megmentése. Egységeink csatáról-csatára haladva tapasztalati pontokat kapnak, így a játék végére – ha jól vigyázunk rájuk – valódi veteránokká válnak.

STAR TREK: STARFLEET COMMAND

Interplay – stratégia

Úgy tűnik, hogy a Star Wars-játékokhoz hasonlóan a Star Trek alapján íródó programok is végtelen sorban készülnek. A legújabb Star Trek-játékba – mint neve is mutatja – űrhajókból álló flottákkal vívhatunk hatalmas ütközeteket. A végleges játékban a sorozat összes ismert fájával (kloning, romulan) játszhatunk, mindegyik saját űrhajókkal és taktikával rendelkezik. Rengeteg különféle fegyverrendszer és felszerelés vár arra, aki kipróbálja a játékot.

JEFF GORDON XS RACING GOLD

ASC Games – verseny

A híres autóversenyző, Jeff Gordon nevével fémjelzett program nem más, mint egy futurisztikus száguldozós játék. A program segítségével kipróbálhatjuk, hogy milyen érzés lehet 450 km/óra sebességgel száguldanival a jövő versenyautóiban. A program közelebb

STAR WARS EPISODE I RACER

Activision – verseny

Az új Csillagok háborúja film egyik jelenete köré egy egész játékot készítettek LucasArtsék. Ebben a programban kipróbálhatjuk, milyen érzés közel 1000 km/óra sebességgel száguldanival a Tatooine felszínén. A különleges kinézetű járművüket természetesen a futamok között tuningolhatjuk is a minél jobb eredmény elérésének érdekében.

W Enter

S

J, Balra nyíl

L, Jobbra nyíl

I, Le nyíl

K, Fel nyíl

Space

Bal Shift

D

R

E, Jobb Ctrl

-, Bal Ctrl

Tab, Ctrl

Gáz

Fék

Balra fordulás

Jobbra fordulás

Orr felemelése

Orr ledöntése

Csúszás

Turbo

Balra dőlés

Jobbra dőlés

Javitás

Ellenfél szidása

Kameraváltás

Hátránézet



áll az arcade autóversenyekhez, mint az igazi szimulátorokhoz, ezt az is mutatja, hogy a pályák rengeteg ugratóból és egyéb hajmeresztő alkatrészekből épülnek fel. A végleges játékban magával Jeff Gordonnal is meg kell küzdenünk a végső elsőségért.

SINISTAR UNLEASHED

THQ – akció

Nagy divatja van mostanában a régi, klasszikus játékok feldolgozásainak. A Sinistar egy régi játéktérmi gép mai köntösbe öltöztetése. A stílus a ma már lassan elfejtett shoot'em up, a helyszín pedig az űr sötétje, ahol az idegen lények immár sokadszor, ismét az emberiség életére törnek. Ahogy ez már lenni szokott, a játékos és űrhajója az egyetlen reménysugár, a célhoz vezető módszer is egyértelmű: szét kell lőni az összes idegent egytől-egyig, hogy a játék végén magával a főellenséggel megküzdvén az emberiség ismét megmenekülhessen a rá leselkedő veszély elől. A játék grafikája igen meggyőző, a 3D kártyák összes lehetőségét kihasználja.

X – BEYOND THE FRONTIER

THQ – űrszimulátor/stratégia

Az előzetes hírek alapján úgy tűnik, a klasszikus Elite végre méltó utódra talál, meghozza a német Egosoft által fejlesztett X – Beyond The Frontier képeiben. Az X-ben rengeteg olyan játéktechnikai elem felfedezhető, ami a régi klasszikusok nagyvá tette. A játék azonban rengeteg újítást is tartalmaz, többek között nemcsak az űrállomásokon vehetünk árucikkeket, hanem egyenesen a gyárból is – így természetesen olcsóbban juthatunk hozzájuk. Sőt, saját gyárakat is építhetünk, magunk állítva elő azt a terméket, amit majd busás haszonnal adhatunk el a galaxis távoli sarkaiban. Természetesen a meggazdagodásnak vannak egyéb útjai is, ilyen a békés bányászat vagy a nem túl biztonságos, ám annál jövedelmezőbb kalózkodás.



THRUST, TWIST 'N TURN

Take 2 Interactive – verseny

A játék címe mindent elárul, ez bizony egy futurisztikus autóverseny. Ám a finn programozók által fejlesztett TTT rengeteg olyan tulajdonsággal rendelkezik, amelyet nem nagyon találhatunk meg a többi hasonló stílusú játékprogramban.

- | | |
|-------------|------------------------------|
| Balra nyíl | balra kanyarodás |
| Jobbra nyíl | jobbra kanyarodás |
| Fel nyíl | gáz |
| Le nyíl | fék |
| CH | turbó |
| SHR | gyorsabb kanyarodás |
| 1 | belső nézet |
| 2 3 4 5 | külső nézetek |
| R | az autót visszarakja az útra |
| PAUSE | pause |
| ESC | képplopás |

ZEDFAQ

avagy „mit tegyek, ha...”

...a CD-melléklet sérült, megharcolódott, eltört?

A Posta néha igen mostohán bántak a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azért nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. karcolás van az ezüst felületen, esetleg több darabban van az egész lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postáládba belezárkolt, meggyűrt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről?

Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutató cíket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz – aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezben, van-e DirectX-ed installálva. Ha van rá lehetőség, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj be a szerkesztőségbe (203-13-51), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online” tudjunk segíteni.

...még nem kaptam meg az előfizetett újságot, amikor az újságomnál már kapható?

Egyszerre szoktuk kiküldeni az újságot az előfizetőknek illetve átadni terjesztésre, aztán a Posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárusok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságodat, akkor már gond van – telefonálj (203-1351) és megoldjuk a problémát.

...a ZED régebbi számainak azersztóm megvan, amelyek már sem újságoknál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók?

A gyűjteményből hiányzó, régebbi számokat megveheted a szerkesztőségben (Bp. XI., Bartók Béla út 152/C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvétell.

...azt azersztóm, hogy az e-mailben küldött levelemre minél előbb reagálnak?

Ha Zednek akarsz levelet írni, a zed@zed.hu címre írd, ha valamelyik szerzőnek, akkor a <szerző neve>@zed.hu-ra. Egyéb esetekben a pczed@zed.hu cím az ajánlott, a subject sorban lehetőleg tedd egyértelművé, hogy miről szól a leveled (reklamáció, címváltozás stb.). Ha a homepage-ünkön keresztül küldesz levelet, írd bele az e-mail címed is, hogy tudjunk válaszolni!

A shareware megjelölésű programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejártá után a további jogszerű használatához regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjunkt nem tartalmazza! ♦ A CD-n található programok tartalmaért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal! ♦ A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal. ♦ Egyes demók fejlesztés alatt álló játékokból készültek, így azok nem feltétlenül tükrözik a program majdani végleges formáját.

Fókuszban a **STAR WARS**-játékok-történelme

az Atari VCS Jedi Arenától az Dark Forces 3: Obi-Wanig.

Bemutatjuk minden idők legjobb PC-s játékait
idei olvasói szavazásunk eredményei alapján.

A Jó, a Rossz és az Eladható

avagy mennyire határozza meg egy játék sikerét annak minősége,
és mennyire a mögötte álló pénz mennyisége?

Az első pillantások a Planescape Tormentre,

Baldur's Gate íróinak új játékára, és

a Japánban már-már tömeghisztériába hajló sikerű

Final Fantasy VIII-ra.

Command and Conquer: Tiberian Sun

Két éve vár a világ a Red Alert folytatására. Megérte?

MiG Alley

A koreai háború testközelből – a MiG a készlet tart...?

Braveheart

A Rettenthetetlen a monitorokon!

Az Oscar-díjak után vajon elnyeri a játékosok elismerését is?

Végigjátszások

Might and Magic 7, Dungeon Keeper 2, Total Annihilation: Kingdoms...

Poszter-melléklet

Star Wars Episode I

48 oldalas cheat-melléklet

132 oldal

plusz

STAR WARS Episode I poszter

plusz

48 oldalas CHEAT-melléklet

VÁLTOZATLAN ÁRON!

Internet fénysebességgel – DataNet

Diákoknak most **50% kedvezmény*** az Interneten!

Villantsd az indexed!

1999. augusztus 31-ig az index vagy diák-
igazolvány bemutatásával **50% kedvezménnyel**
fizethetsz elő az **INTERNET**-re a **DataNet**-nél.



* A kedvezmény
1999. december 31-ig
terjedő időszakra vonatkozik.

DataNet

A Member of Global TeleSystems Group, Inc.

DataNet Távközlési Kft.

1134 Budapest, Váci út 37/a.

Tel: (36-1) 452-4444 • Fax: (36-1) 452-4499

info@datanet.hu • <http://www.datanet.hu>

– Mi az e-mail-címe? –@mail.datanet.hu